CLUB Nintendo®

70

Chile $ 1.500
Bolivia Bs. 7.00

TIPS DE:
- YOSHI'S STORY
- MYSTICAL NINJA

GAME BOY camera

S.O.S.
- GOLDENEYE 007

PAGINA 64
- MORTAL KOMBAT 4
- AERO GAUGE
- I.S.S.S. 98
- QUEST 64

¿QUE HAY DENTRO DE...?
GAME BOY

BANJO-KAZOOIE

00706
7 806640 035012

TITULARES DE NINTENDO EN EL MUNDIAL
¡Infla las redes de diversión!
FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
EA SPORTS
FIFA SOCCER 64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
KONAMI
SUPER GOAL! 2
SUPER NINTENDO
SOCCER SHOOTOUT
CAPCOM
SUPER NINTENDO
GAME BOY
FIFA SOCCER 97
NINTENDO 64
Juega el Mejor
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
LA DIVERSION ES PARA TODOS
GAME BOY pocket
EL PORTATIL DE NINTENDO
Nintendo
BRIONES
Respaldo y Garantía
enterprise

editorial

Banjo-Kazooie, Game Boy Camera y Game Boy Printer, son el comienzo de una nueva etapa en el mundo de los videojuegos. Etapa que sin duda alguna, reafirma lo que te hemos querido demostrar en ediciones anteriores, y es que Nintendo siempre toma la iniciativa correcta para enfrentar el futuro de la diversión, haciendo que, en el caso de la mini consola de 8 bit, después de casi 10 años de su lanzamiento, nos permita seguir implementándola con nuevas tecnologías que actualizan sus funciones y uso. Esta edición, está dedicada de alguna manera, al Game Boy, plataforma que como te podrás enterar en las secciones de "Game Vistazo a:" y "¿Qué hay dentro de...?" ha sufrido muchos cambios externos, y sin dejar de ser en su interior, lo que es.

Después de este tedioso discurso, aprovecho de despedirme, contándote que si Nintendo se está renovando, nosotros también, así es que no te sorprendas cuando veas la próxima edición, debido a que la encontrarás muy diferente... ¡¡¡Sorpresa!!!

Hasta la próxima.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

FEDERICO BOGADO - ANTONIO MARONSATUFF - MAXIMILIANO GOMEZ BARANOFF - DIEGO JUAN SCAIANO - AR M. CATALAN - MARTIN ALGAÑARAZ - PRO JORGE MANRIQUE - ALDO GOMEZ - OS BRUN - JERONIMO MENDOZA ZELIS - MES ENNO - MARIANO FERNANDEZ - JUANI. VANELLA - NICOLAS CHIARI - PATO ROJAS BRAVO - CARLOS A. ALONSO - JUAN ANDRES VIN - JUAN IGNACIO MARQUES - DIEGO SCAIANO - MAURICIO GARCIA - FABRICIO J. KHODRIYA - J MANUEL REBIZZO - JONATHAN M. RIZZO - MIGUEL FERNANDO BERNABE - CARLOS ULISES FERROZZI - IGNACIO NARVAEZ - DANIELA MARINE CORIA - MARTIN ARGAÑARAZ - ANTONIO RAMON SATUFF - ARIEL CATALAN

CHILE

MAURICIO J. MERCADO B. - NICOLAS I. TORO M. - JAIME JOSE CASTRO RODRIGUEZ - ANDRES A. IGLESIAS - ESTEBAN FERNANDEZ O. - LEONARDO FRANCISCO - FELIPE FERNANDEZ - HERNAN FELIPE CONTRERAS A. - JAVIER GALLARDO SANCHEZ - SHAO KEN - FABIAN BERNAL - JOSE LUIS LAVIN BENITO - CESAR GUTIERREZ R. - PAULINITA - SEBASTIAN RETAMAL GUAJARDO - ELVIS CARRAZANA SILVA - MAX DIAZ J. - CARLOS ORIJADA S. - ALEX DOMINGUEZ LEIVA - JORGE SILVA - STEFANO MOISAN P. - MISTER NADIE - JONY ADASME E. - HEINZ BARRIENTOS STORKAN - ROGER SANTOS ROJAS - ALE ALAMOS - ALVARO PONCE MARIN - DENNIS ADRIAN TOWNSEND - JOSE MARIO RAMIREZ ESPINOZA - ANDRESS LEONARDOL - VICENTE PEREZ RIVAS - MARTIN GABRIEL FELIPE REHBEIN BUSTOS - JAVIER SILVA R. - AGENTE FOX MULDER - JAIME JOSE CASTRO RODRIGUEZ - GUILLERMO BARRERA P. - IVAN MARCELO LOBOS - OSCAR RAMIREZ NAVARRETE - DAVY BRAVO S. - ISIDORO TRESPALACIOS - SOPAPO MASTER - CAMILO SEBASTIAN AGUSRTO MUÑOZ - JIMMY LAM MARTINEZ - ALFREDO - MAX SAPIAIN - PEIVAND PEREZ A. - ORLANDO CASTRO H.

URUGUAY

RICARDO PASSARELLO - GUSTAVO VARELA - PABLO ERRECARTE - ANIBAL S. MASTROGIOVANINI - RODRIGO GASTON GIMENEZ

REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 7/06 Nº 70
JUNIO 1998
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Advertising

Director de Arte
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Daniel Avilés

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente Editorial
Orlando Véjar

Colaboradores
Rodrigo Ríos
José Soto

Revista Club Nintendo Nº 7/06 © 1998 Nintendo of America Inc. All Right Reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nintendo Entertainment System, Super NES and Game Boy are trademarks of Nintendo.

Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago-Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson C. Director Editorial para Chile: Darío Rojas M., Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F. Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de propiedad intelectual Nº 704364. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 9º Piso Of. 207 (1091) Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica Quebecor S.A., en Junio de 1998. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

Revista Club Nintendo no se responsabiliza por material recibido de cualquier tipo (no solicitado), ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material publicado en esta edición.

SUMARIO

DR. MARIO **3**

PAGINA 64:
- "BANJO-KAZOOIE" **8**
- "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98" **15**
- "AERO GAUGE" **45**
- "QUEST 64" **52**
- "MORTAL KOMBAT 4" **56**

TIPS DE:
- "MYSTICAL NINJA: STARRING GOEMON" **26**
- "YOSHI'S STORY" **38**

¿QUE HAY DENTRO DE...?:
- "GAME BOY" **33**

S.O.S.:
- "GOLDENEYE 007" **55**

CLUB NINTENDO RESPONDE **62**

GAME BOY

GAME VISTAZO A:
- "GAME BOY CAMERA" **18**
- "GAME BOY PRINTER" **24**
- "PLAYERS CHOICE: MEGAMAN II" **48**
- "PLAYERS CHOICE: GOLF" **49**
- "PLAYERS CHOICE: WAVE RACE" **50**
- "PLAYERS CHOICE: BUGS BUNNY" **51**

Dr. MARIO

Estimados amigos de nuestra revista: Les quisiera comentar que tuve una gran desilusión, porque en una revista extranjera salía un truco en otro idioma que no logré entender, pero sí note que aparecía la secuencia: "...A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B...", revisé este truco, que por cierto es para Super Star Wars de JVC (para Super Nintendo), pero no funcionó. Por favor denme el truco correcto, ya que me interesa. Se despide:

MAX MOUSE

¡No te preocupes!. Es que como no entendiste lo que decía te perdiste de la "otra" parte del truco.... Antes que nada, déjanos decirte que debes presionar esa secuencia EXTREMADAMENTE RAPIDO (bueno, nunca tanto...), de otra forma, no funcionará... Una vez que hayas ingresado el truco (oirás un ruido que te lo indicará), comienza un juego nuevo y debes presionar Star en el control 2 y... ¡Listo! Ahora puedes seleccionar la etapa donde deseas jugar.... También hay otro truco, el "Debug Menu", para acceder a él, presiona L y R en el control 2 mientras estás jugando.

Hola estimados amigos y consejeros de los mejores videojuegos Nintendo. Ya que estamos a punto de entrar en la onda de los juegos de alto nivel (sin desmerecer los que están disponibles en el mercado) con esto del N64DD, quisiera preguntarles algo para mi muy importante. Los juegos Picture Maker, Talent Maker y Polygon Maker los venderán con mouse y cámara o cómo será este asunto. Estoy muy interesado con estos juegos, pues se podrán crear cosas fenomenales.

THE SHADOW MAN

La verdad de las cosas es que estar así, no es para menos, pues si hemos visto juegos de gran nivel hasta la fecha, imagina lo vendrá con la salida del N64DD. En realidad, muchos aquí en la Editorial te entendemos, pues también estamos ansiosos por tener estos juegos ya. Bien, con respecto a tu duda, hasta el momento no se sabe la forma en la que se vayan a distribuir estos juegos con los aditamentos, pero lo más probable es que en Japón se vendan por separado y aquí en América se arme algún paquete, como ya es costumbre para nosotros.

¡ Hola ! Amigos de Club Nintendo. Su revista es excelente y la tengo desde la número 37 (aunque me considero fiel lector de la revista). Una pregunta un poco vieja: ¿Dónde está la flauta (o flute) de Zelda a Link to the Past.?. ¿Hay cheat options en DKC 1? A estas alturas de la carta, creo que me debo ir despidiendo. Saludos a Ace, Spot, Axy y Ryo.

Gonzalo Arias J., Colombia

Bueno, sobre tu pregunta de la flauta de Zelda, aunque el juego si es un poco viejo, es más que excelente (a nuestro gusto), además, una pregunta nunca es vieja. Para obtener la flauta debes haber salvado a la primera de las princesas, ahora debes hablar (en el mundo oscuro) con el duende que está tocando la flauta en un bosque cerca de lo que es la casa de Link en el mundo normal, y él te dará una pala con la cuál debes excavar en el mismo bosque pero en el mundo normal para encontrarla.
Sobre tu segunda pregunta, déjanos decirte que no hay cheat options en éste juego, pero si existen los 2 trucos que ya todos conocen, el "BARRAL" y el "DYDDY".

¡AMIGOS!
SIGAN ENVIÁNDONOS SUS TRUCOS, DUDAS Y SUGERENCIAS A NUESTRA EDITORIAL, ESPECIFICANDO A QUE SECCION DE LA REVISTA VAN DIRIGIDAS SUS CARTAS.

¿Ya estás preparado para adquirir nuestro "Gran Especial de Trucos"?. Falta muy poco...

Amigos de la mejor revista del universo. En primer lugar, les doy las gracias por su genial, sin igual, extraordinario, fantástico, excelente y grandioso trabajo (no habré exagerado tanto, ¿verdad?). Necesito muy rápido y urgente que me respondan lo siguiente:
Tengo un Tremor Pak, pero tiempo después mi 3D Stick del control se puso áspero (pero se arreglo un 70% con un líquido que eché en él). Yo creo que es culpa del Tremor Pak, ¿es cierto?, ¿Cómo lo puedo arreglar al 100%?.

FERNANDO AVILA V.

Muy bien, vamos por partes: Lo primero que comentas es muy verdadero y cierto, ya que siempre hemos sido así y lo seguiremos siendo hasta que... nuestros jefes nos lo permitan (¡qué modestia tiene estos chicos!, dijo nuestro Editor cuando leyó esta respuesta). Ahora hablando en serio (o más bien dicho, escribiendo en serio), te responderemos tu inquietud lo más claramente posible, para que no queden dudas. El hecho de que hayas adquirido el "aparato" ese, no influye para nada en el funcionamiento de tu 3D Stick, pues éste se gasta sólo con el uso diario que tú le proporciones. Además, por ningún motivo le vuelvas a echar líquido al 3D Stick, pues eso si que lo daña (si funciona aún, tuviste suerte). De todas formas, no te preocupes, pues el 3D está diseñado para darle un uso "rudo" (en el buen sentido de la palabra, ya que si nos escucha decir esto Ace, capaz que destroce el control y después nos diga que nosotros lo dijimos), así que puedes seguir jugando tus títulos favoritos sin ningún problema.

Hola amigos de la mejor revista del Universo. Les quiero dar las gracias por el trabajo que realizan mes a mes. Ahora me podrían contestar una pregunta. ¿Me podrían dar algunos trucos (varios por favor) del juego Aaaah!!! Real Monsters?. De verdad agradezco su ayuda.

JULIO JIMENEZ
BADILLA

Buscando en los viejos y empolvados archivos de la editorial encontramos dos trucos que pueden no ser muy útiles, pero que al fin y al cabo son trucos. El primero es el Sound Test y se activa presionando A, B, X o Y en la pantalla "Nickelodeon", y el otro es para hacer que Groomble haga algo gracioso, lo cual se activa presionando L o R en la pantalla que aparece antes de comenzar una etapa.

¡Hola Amigos!. Tengo el juego Spawn para Super Nes y me es muy difícil terminarlo, ¿Podrían darme algunos passwords?

ROMINA ZENTENO

¡Por supuesto!. Aquí tienes los passwords para la todas las etapas de este juego:
Etapa 2: D9963D1D
Etapa 3: 4H253DGF
Etapa 4: 4CC138CF
Etapa 5: 0C4F458H
Etapa 6: D31551FG
Etapa 7: 09BF596F
Etapa 8: DB8D9B4H

Amigos de la excelente Revista Club Nintendo: Necesito un truco (el que sea, por favor) para el juego Pocky & Rocky de Super NES. Se despide su fiel lectora.

KAREN ARRIAGADA

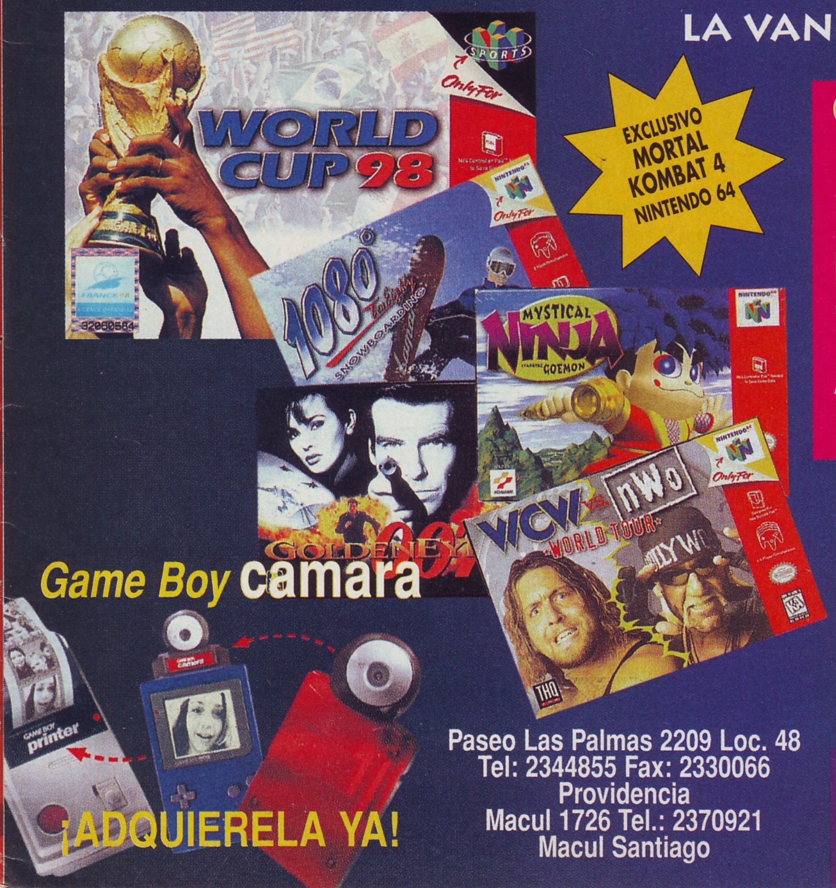
¡Hola Karen!. Para acceder al "Stage Select", en el menú selección de jugador presiona: A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B, A, B.

Amigos de Club Nintendo: ¿Me pueden dar la lista de los juegos de Kirby que existen?

FRANCISCA PINOCHET

¡Claro que si amiga!. Te daremos la lista de todos los juegos de este gracioso personaje para todos los sistemas de Nintendo:
NES:
Kirby's Adventure
GB:
Kirby's Dream Land
Kirby's Pinball Land
Kirby's Dream Land 2
SNES:
Kirby's Avalanche
Kirby's Dream Course
Kirby's Super Star

GAME SHOP
LA VANGUARDIA EN VIDEO JUEGOS
16-32 Y 64 BIT



OFERTAS
JUEGOS NINTENDO 64 ORIGINALES USADOS

– 1080 Snow Boarding	$ 35000
– Golden Eye	$ 35000
– WCW v/s NWO	$ 35000
– Mario 64	$ 25000
– Diddy Kong Racing	$ 25000
– FiFa 64	$ 20000
– Cruis'n USA	$ 25000
– Star Wars 64	$ 25000
– Waverace 64	$ 25000
– Pilotwings	$ 20000

NOVEDADES EN NINTENDO 64
– World Cup 98
– Mysticai Ninja
– Quake 64
– International Super Star Soccer 98

SI ERES DE PROVINCIA CONSULTA NUESTRO SISTEMA DE DESPACHO

El más completo Club de Arriendo para Supernintendo y Nintendo 64
Los títulos más actuales, elegidos por los que si saben de Video Juegos

SUPER NINTENDO		NINTENDO 64	
inscripción	$ 1000	Inscripción	$ 1000
24 horas	$ 500	24 horas	$ 1000
48 horas	$ 800	48 horas	$ 2000

Paseo Las Palmas 2209 Loc. 48
Tel: 2344855 Fax: 2330066
Providencia
Macul 1726 Tel.: 2370921
Macul Santiago

¿TE ABURRISTE DE TU JUEGO DE NINTENDO 64? EN GAME SHOP TE LO CAMBIAMOS DESDE $ 5000

Estimados amigos de Club Nintendo. Quiero darles las gracias por dedicarnos su tiempo y resolver nuestras dudas sobre la gran consola que es el N64. Espero que me respondan mi consulta a la brevedad: ¿Cuál es la fecha de lanzamiento del juego Mortal Kombat 4 para el Nintendo 64?

ALEJANDRO A.
CANALES G.

Y bien, ya es hora de todos nuestros fieles lectores puedan disfrutar al máximo de este gran título, pues si todo salió bien, Mortal Kombat 4 ya debiera estar a la venta en nuestro país y lo más seguro es que pronto nosotros tengamos un completo reporte a este sangriento juego que, por cierto, está mejor que otras versiones de esta saga. Te podrás enterar más de esto que te hablamos en el interior de este edición que tienes entre tus manos.

Hola amigos del Club Nintendo. Creo que esta es mi última carta, en ella deposito todas mis esperanzas para que me la contesten por medio de la revista. Cuando compré el Game Boy, supe por medio de unos posters que hay un cartridge que adapta los juegos de Game Boy a Super Nes. ¿Es verdad?

ESTEBAN FERNANDEZ
ORELLANA

A ver, vamos por partes. Por lo que vemos no eres muy apegado a la revista, ya que este tipo de información salió hace bastante tiempo atrás, lo que quiere decir que no lees nuestros reportajes. Mal, mal. Pero de todas formas, te confirmamos lo que pudiste apreciar en ese póster, ya que sí existe un adaptador de cartuchos de Game Boy a Super Nintendo y gracias a él, podrás disfrutar de todos ellos en la consola de 16 bits. Este adaptador se llama Super Game Boy y su gran particularidad es poder agregarle color a los juegos, a pesar de que ellos no lo posean. Pero ojo, pues si lees la sección "¿Qué hay dentro de..." de este mes, te encontrarás con más de alguna grata sorpresa...

Solicito a ustedes, si pueden averiguar, cuándo va a salir el video juego FORSAKEN (para Nintendo 64) y de cuánto sería el costo aproximado del mismo. Un abrazo.

DIEGO SCAIANO

Bien, lamentablemente podremos responder a una pregunta de las dos que nos formulas y es que Forsaken ya debiera estar disponible en el mercado. A pesar de tratarse de un género ya muy explotado, este juego ofrece muchas cosas nuevas, como sus suaves frames e imágenes muy nítidas y por sobre todo, es un juego que se desarrolla en forma muy rápida. Como último dato, te podemos decir que este juego se puede comparar con Turok o GoldenEye para esta misma consola.

Hola amigos del Club Nintendo. Les escribo para saludarlos y decirles que su labor es excelente y única... Bueno, vamos al grano. Quiero saber si me pueden dar algún truco para el juego International Superstar Soccer 64. De antemano gracias.

ANONIMO

Gracias por tus comentarios. Con respecto a tu consulta, a pesar de que los trucos para este título ya fueron publicados en nuestra revista en un número anterior, te proporcionaremos el truco para poder jugar con los futbolistas cabezones (iguales a Ac...) (¡perdón!, pero se metió Ryo a escribir lo que está entre paréntesis) y para poder lograrlo, deberás ejecutar la siguiente secuencia en la pantalla del título del juego: C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, B, A, luego presiona y mantén así el botón Z y por último presiona Start. Si lo hiciste en forma correcta, el comentador gritará, indicándote que el truco entro perfectamente.

Hola amigos de Club Nintendo. Hace mucho tiempo que he tratado de terminar Star Fox 64 en Expert Mode por el camino Hard pero no puedo, ya que siempre me derrota Star Wolf. ¿Me podrían ayudar con unos tips para derrotarlo más fácil y rápidamente?

LUIS PEREZ

Para poder derrotarlo más fácilmente, sigue estas indicaciones y no tendrás mayores problemas: Apenas entres a Venom, dobla a la derecha y ve directo hacia donde aparece Star Wolf. Cuando aparezca, gira a la derecha otra vez y sigue hacia donde está el edificio central. Si lo hiciste bien, deberás ver aparecer a Star Wolf. En cuanto esto suceda, lánzale una bomba a la nave líder. Cuando se aproximen los otros, presiona el botón B para que la bomba explote. Si todo fue calculado en forma correcta, el daño que recibirá será muy alto. En cuanto se separe, entonces ése es el minuto para dispararle con el láser. Aunque no lo creas, no resistirá mucho.

Estimados amigos, por favor entiendan esto que les voy a comentar: ustedes son la única revista que nosotros podemos consultar para ser objetivos en un videojuego, pero no sirve de nada si cuando pedimos un comentario sobre qué juego es mejor que otros, nos digan "La respuesta está solamente en ti"; tan sólo díganlo, ustedes tienen la experiencia para respondernos tomando en cuenta los gráficos, movimientos, sonidos, etc. Y así, nosotros podríamos consultar su opinión con ustedes, pero no lo olviden, ustedes analizan los juegos, no tengan miedo a decirnos cuál es mejor entre uno y otro.

EDUARDO FERRADA

Ese es un muy buen punto. Nosotros consideramos este punto como un problema, ya que existen personas con diferentes puntos de vista y el nuestro, en más de alguna oportunidad, no va a concordar con el de ellos. Este puede ser un buen experimento para el nuevo formato de la revista (que por cierto, es para el siguiente número); pero debemos anticipar que probablemente a más de algunos lectores no estarán de acuerdo con nosotros.

Para los que lo querían oir... a nosotros nos gustó más FIFA World Cup que ISSS 98.

Hola amigos, quiero preguntarles algo que me tiene bastante complicado: ¿Cómo obtengo el 105% del juego Donkey Kong Country 3?. ¿Tiene algo que ver con la flecha de bananas de Rochet Rush?

SOPAPO MASTER

A decir verdad, no hemos investigado sobre la flecha de bananas de Rochet Rush, pero lo que si te podemos decir es que esa no es la manera de conseguir el 105%. Para hacerlo debes entrar a Cheat Mode (es decir, presionar en la pantalla de selección de archivo los botones L, R, R, L, R, R, L, R, L, R) e intoducir el código TUFST, ahora debes conseguir sacar TODOS los secretos que existen para obtener el conocido 103% y, cuando lo logres, terminar el juego (recuerda, cada vez que ingreses a este archivo activar el código TUFST, de otra manera no servirá).

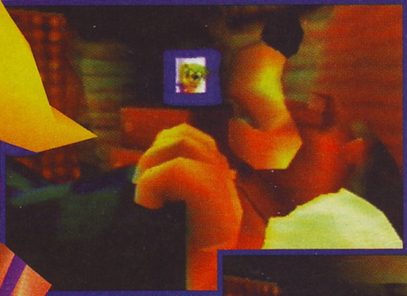
PAGINA 64 BANJO-KAZOOIE

Después de un año de esperar este título, por fin lo podremos disfrutar. Este retraso nos hace recordar a Battletoads in Battlemaniacs, ya que también aquí la espera se justifica perfectamente debido a la gran calidad del juego y a las mejoras que pudimos observar (sin embargo a Battletoads le faltó por lo menos una escena de agua).

La historia del juego nos recuerda a personajes que se pueden relacionar con algunos cuentos. Todo comienza cuando la bella bruja Gruntilda se encontraba frente a su caldero resolviendo una pócima que le diría quién es la más bella. Entonces el caldero le dijo que la más bella de todas era Tootless y que además era amable y educada. Como era de esperarse, Gruntilda se enfurece y decide ir tras su rival.

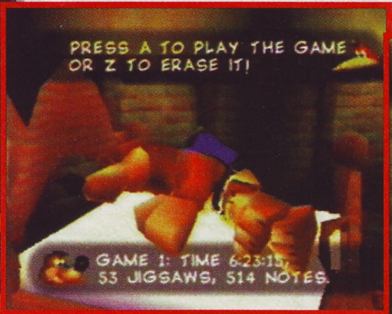
Mientras tanto Tootles se encontraba alegremente jugando y contándole a Bootles el topo, que esperaba que su hermano

Banjo se despertara porque ese día iban a ir a una aventura. En ese momento, volando a toda velocidad venía Gruntilda lista para raptar a Tootles.



Por otro lado, Banjo dormía plácidamente, mientras afuera se desarrollaba una lucha titánica. En la mochila del oso, estaba

Kazooie y al escuchar el alboroto externo, despierta a Banjo para ir a averiguar qué sucede.

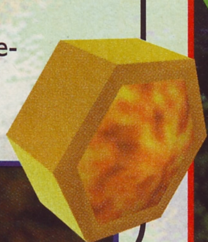


El juego cuenta con 3 archivos para almacenar tus avances y como puedes ver, la gente de Rare fue muy creativa al no usar los formatos clásicos de pantallas. En vez de eso pusieron a Banjo y a Kazooie en acciones cotidianas como dormir, cocinar o jugar Game Boy. Esta última muestra a Banjo jugando este mismo título para GB; bueno, lo suponemos por la música que se escucha.

Puesto que el juego tiene una gran cantidad de movimientos (al parecer son 24), necesitarás ayuda y para eso está Bootles el topo, que te ayudará en todo momento, a pesar de que Kazooie y él no se llevan muy bien que digamos. Cada vez que veas un agujero de topo en el piso, Bootles saldrá para darte información muy valiosa.

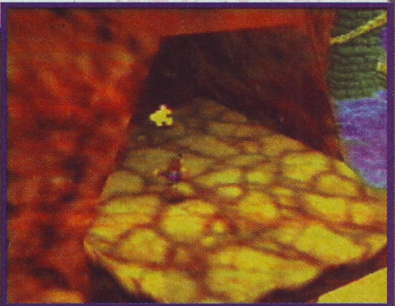
Al principio no tienes todos los movimientos. Para obtenerlos, necesitas encontrar todos los agujeros de topo para que Bootles te diga cómo usarlos y al hacerlo, active el botón. Por cierto, desde ahora acostúmbrate a buscar cosas como loco. Bueno, regresando a los movimientos, puedes decirle a Bootles que no quieres aprender los movimientos básicos y te saltas este trámite, sin embargo hay movimientos que tendrás que aprender aunque hayas acabado 80 veces el juego.

Al comenzar a jugar lo harás en un nivel de entretenimiento, sin embargo, aquí también debes encontrar cosas. Tu energía se basa en 5 hexágonos de miel y si quieres más tendrás que juntar 7 contenedores hexagonales para obtener un nivel de energía.



Ya que terminas de explorar este nivel, ve hacia la entrada de la guarida de Gruntilda para comenzar tu búsqueda. Por cierto, esta bruja está tan modernizada que va a usar un aparato para robarle a Tootles sus características físicas.

Al llegar al interior de la guarida de Gruntilda, verás que se trata de un lugar bastante espacioso. Todos los niveles del juego están aquí dentro y para tener acceso a ellos, tienes que encontrar unas piezas de rompecabezas, las cuales se localizan dentro de los mismos niveles (10 en cada uno, para ser más exactos) a excepción de otros extras que están en la misma guarida.



Aquí hay que explicar algo interesante. Dentro de los niveles debes encontrar unos switches con la imagen de Gruntilda, los cuales hacen aparecer las piezas de la guarida.

Si quieres pasar a dichas zonas, hay que juntar una cierta cantidad de notas musicales para ir abriendo puertas. Las notas sólo las puedes hallar dentro de los niveles los cuales poseen 100 cada uno.

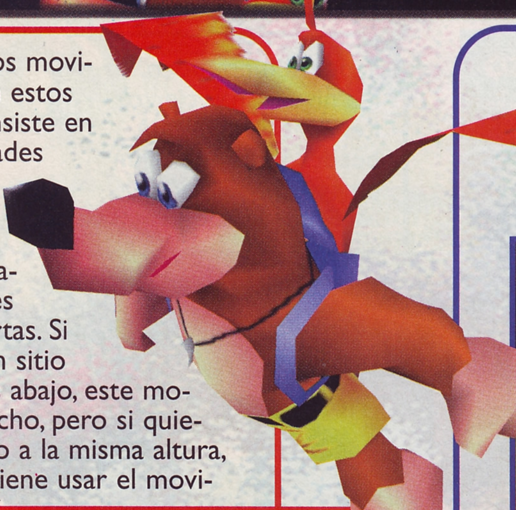
Obviamente no van a estar las 100 dentro de una bolsa con un letrero señalándolas. Tendrás que buscarlas por todo el nivel.

Otra cosa por buscar dentro de la guarida, son unos calderos mágicos. Cuando encuentres 2 del mismo color, podrás saltar de una parte a otra de la guarida.

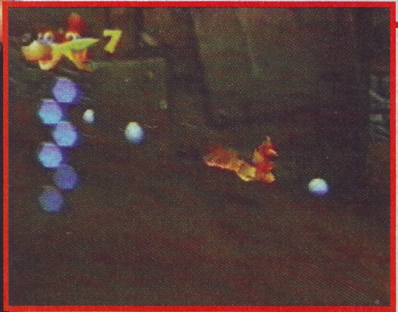
Si quieres terminar completamente el juego, debes tomar en cuenta que en cada nivel hay un switch que debes activar. Ahora, ya que vayas juntando piezas de rompecabezas, tienes que encontrar (recuerda que este juego es de encontrar cosas como loco) los cuadros donde van las piezas.
Cuando encuentres uno de éstos, podrás colocar las piezas que te faltan dentro de él y también las puedes quitar, pero una vez que completes el rompecabezas, ya no podrás quitarlas puesto que la entrada al nuevo nivel se activará de inmediato y no habrá vuelta atrás. Al abrir el nuevo nivel, tendrás que buscar dicha entrada también, ya que los cuadros con los rompecabezas no son como los de Mario. Además hay entradas a niveles que se sitúan en zonas de acceso restringido.

Volviendo a lo de las notas musicales, hay unas que a primera vista parecen inalcanzables. La mayoría de ellas lo son para Banjo o para Kazooie, debido a que hay que pasar por unos agujeros diminutos y además sólo puedes controlar a estos dos personajes. Entonces ¿cómo se hace? Para estas situaciones existe un personaje llamado Mumbo, quien es un médico brujo y que puede usar sus mágicos poderes para transformar a Banjo en otro ser viviente. Tal vez estás pensando que también hay que buscarlo para que te brinde ayuda, pues sí, así es. ¡Ah! pero no hay por qué preocuparse, su choza no es difícil de localizar; por lo que sí te debes preocupar, es que te cobra cierta cantidad de cráneos, dependiendo el nivel en el que lo encuentres.
Los cráneos pueden estar en lugares tan raros que no será tan fácil obtenerlos.

Parte de los muchos movimientos que tienen estos dos personajes consiste en volar. Hay 2 variedades de este movimiento. Primero está el que aprendes afuera de la guarida y con él puedes volar distancias cortas. Si quieres llegar de un sitio elevado a otro más abajo, este movimiento ayuda mucho, pero si quieres alcanzar un sitio a la misma altura, muchas veces conviene usar el movimiento en donde Banjo salta y Kazooie saca la cabeza para picotear ya que, aunque no parezca, logras recorrer una distancia mayor.



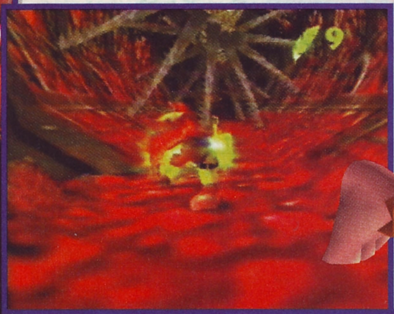
Bueno, ya dimos un tip. Lo que en realidad queríamos ver era la otra variedad de volar. Aquí las distancias que alcanzas son mucho más largas, pero (no podía faltar) necesitas tener unas plumas para que Kazooie pueda volar y como seguramente te lo imaginas, hay que buscarlas. Sin embargo, la cosa no es tan fácil como hallar las plumas (rojas, por cierto) y ya. Hay que localizar las plataformas desde las que Kazooie saldrá disparado (rojas también).



¡Uff! ¡Cuántas cosas por buscar! Y todavía faltan más. Banjo tiene un arma muy poderosa (no es su banjo) que arroja muchos huevos (tampoco es Yoshi) hacia adelante y hacia atrás. Se trata del mismísimo Kazooie, pero existe un pequeño problema y es que hay que buscar dichas municiones. Como máximo puedes tener 99 y si sigues tomando se desperdiciarán, ya que no son acumulables.

Otra de las cosas que también tendrás que buscar son unos personajes bastante raros. Hay 5 de estos en cada nivel y al rescatarlos a todos, obtienes una pieza de rompecabezas.

¡Ah! Casi se nos olvida mencionar que existe una segunda variedad de plumas que son doradas y que le dan la gracia de ser invencible por unos instantes.



En otro nivel podrás ver a un pirata que está llorando porque su barco se hundió y su tesoro estaba

en las bodegas de éste. Si logras rescatar el tesoro y llevarlo con su dueño, obtendrás una pieza del rompecabezas. Y si creías que era todo lo que tenías que encontrar, recuerda que el objetivo de tu aventura era buscar a tu hermana; esto lo decimos por si acaso ya lo habías olvidado.

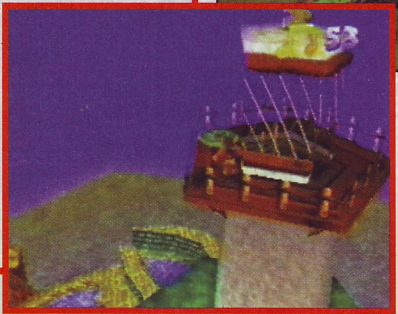
Y por si fuera poco, en los niveles, hay ciertos ítems especiales que puedes llevarle a algún personaje para que éste te ayude. Por

ejemplo, en un nivel se encuentra un mono que si le llevas una naranja, hará que se levante un pedazo de tierra para alcanzar un sitio alto.

Ya hemos hablado mucho de ítems escondidos y aún no hemos mencionado nada de los niveles. Queda de sobra decir, que la variedad de escenarios es muy grande. Tenemos agua, desierto, selva,

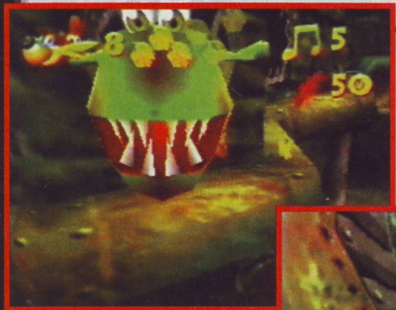
playa, llanura y hasta el hogar de un gigante.

Ahora, los niveles son tan grandes, que dentro de ellos hay mini-niveles con acertijos por resolver. Por ejemplo, en la escena de la playa, tienes que entrar por las bodegas de un barco, al interior de una enorme concha marina, existe un acertijo dentro de un castillo que está sumergido en una pequeña laguna y todo esto es sólo una parte pequeña del nivel.



Hay otro nivel que es como un desagüe y que se divide en 2 partes. La segunda, a la que llegas atravesando un túnel subterráneo, te lleva a un enorme depósito de agua, donde se encuentra un gigantesco pez de metal. Para empezar, tienes que liberarlo para que salga a flote

y luego puedas introducirte a su interior.

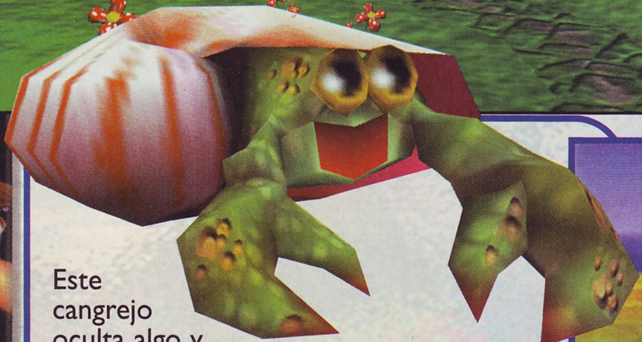


Aparte de todas las cosas que necesitas hacer dentro de este pez,

hay muchas otras afuera de éste que se tienen que atender.

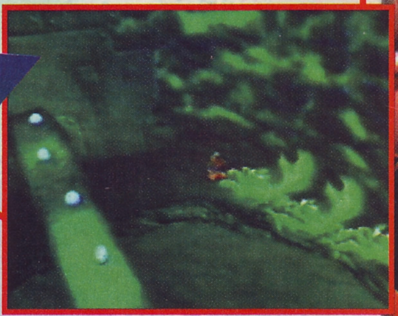
En el nivel de la selva, hay cosas tan extrañas como ranas de colores, estatuas raras, un cocodrilo gigante, un huevo inmenso y pirañas por todas partes. Si quieres ver qué ocurre con todas estas cosas, tendrás que jugar y pasar algunos niveles por ti mismo, ya que no hemos dicho nada de los jefes y el espacio se agota.

El gorila que se ve aquí, tratará de golpearte con naranjas para impedir que descubras 2 secretos que él guarda.

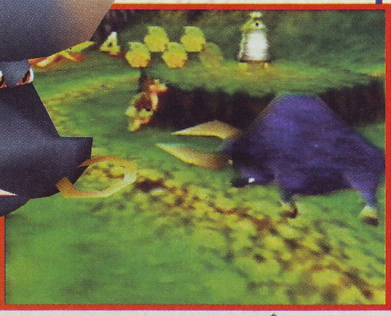


Este cangrejo oculta algo y si quieres saber qué es, hay que evitar a toda costa (o playa) que te dé un golpe con sus pinzas.

Ahora que si con un cangrejo no te basta, espera a ver a todos los que te atacan en las cloacas cuando entres en su guarida.



Existen mini-jefes que puedes derrotar, pero sólo por unos instantes, ya que se recuperan y vuelven a atacar. Los tiburones de la playa o los toros, son algunos ejemplos.



Bueno, ahora sí nos extendimos dando una introducción de este súper título y es que la verdad no es para menos, pues ofrece tanto a los fans de los juegos de plataforma, que estamos seguros que este título te va a encantar y te va a dar muchas horas (y días) de diversión y entretenimiento. Al igual que con DKR, la gente de Rare hizo un trabajo excelente con la música. Los gráficos están muy bien hechos y la imaginación de esta gente en los niveles, los hacen lucir mucho. Si crees que exageramos, compruébalo tú mismo y verás que tenemos razón al decir que es el mejor juego de plataformas en 3D que hasta ahora ha salido. Habrá que esperar para ver en qué están trabajando en estos momentos ¿no crees?

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

PAGINA 64

Con el Mundial de Francia a las puertas, es obvio que va a pasar lo que ocurrió hace 4 años, que salieron al mercado muchos juegos de Soccer, sólo que ahora la plataforma es el N64. Konami no podía quedarse atrás y menos ante FIFA 98. ISSS 98 es la versión mejorada del anterior (y de todos los anteriores) ISSS.

Tal vez parecería difícil que un juego tan bueno como ISSS 64 pudiera ser mejorado, sin embargo estamos hablando de Konami, una compañía que ha sacado juegos excelentes y que nunca serán olvidados (Contra, Castlevania, Batman Returns, etc.) así que imagínate lo bien que está esta nueva versión.

En el campo de juego es donde se pueden ver la mayor cantidad de mejoras. Nuevas vistas o perspectivas han sido agregadas al juego. La posibilidad de ver el campo ya no de lado, sino de frente, le da más variedad al asunto. Sin embargo, siguen faltando más vistas; nosotros pensamos que sería muy interesante si se pudiera agregar una perspectiva de primera persona; claro, siempre y cuando estés jugando solo, ya que sería muy difícil que el que lleva el balón (mismo que llevaría la cámara) tuviera que estar viendo en dirección a los otros jugadores, para que los demás pudieran acercarse a quitártelo.

Bueno, ¡excelente sería ver una chilena en perspectiva de primera persona!. Otra vista que sería curioso ver, podría ser desde el balón mismo, obviamente sin girar. Pero bueno, ya que estamos con esto de las mejorías, algo también muy notable, es que el juego es mucho más rápido y las animaciones aún más fluidas. Aunque también cabe señalar, que en el aspecto gráfico de los jugadores no hubo mucho cambio lamentablemente, pero sí los hubo en los estadios.
¡Ah! y también hay nuevas animaciones para celebrar un gol o la victoria.

Otra mejora, aunque pequeña, consiste en darle ángulo de altura a los tiros especiales, como saque de meta, tiros libres y tiros de esquina. Antes tú elegías la dirección del tiro, ahora con la potencia y el ángulo de altura, las posibilidades de ejecución han crecido enormemente, dándole más realismo al juego.

¿Qué onda con la inteligencia artificial de los jugadores controlados por el CPU? Obviamente tuvo que ser mejorada, ya que muchos de los aficionados a KISSS 64 ya se han vuelto unos expertos y conocen perfectamente bien las jugadas que hacen caer al CPU. Afortunadamente, para todos aquéllos que esperan más reto, sí existe una nueva forma de jugar por parte de los jugadores que el CPU maneja. Estos jugadores se anticipan más a las jugadas, tratan de no perder tan fácil el balón y se organizan mejor a la defensiva. Ahora, ésta es nuestra perspectiva por el momento, lo más seguro es que después de un mes de jugar este título, descubras el punto débil de esto y lo aproveches. Esto siempre va a pasar en cualquier juego donde un humano enfrente al CPU, prueba que un futuro como el que se maneja en Terminator está muy, muy lejano todavía.

Aquí tenemos cambios muy importantes que se muestran en esta versión. Ahora los nombres de los integrantes de los diferentes equipos ya son más parecidos a los de la vida real. Por ejemplo: Taparel en la portería de Brasil, Balderra de Colombia, Hermosio, Ramire o Seigue de México son algunos casos que demuestran que ya casi están los nombres verdaderos (tómese este comentario como sarcástico después de que se dieron a conocer las listas definitivas de cada país).

La repetición instantánea no podía faltar. Un juego de deportes tiene prohibido carecer de este elemento, si es que quiere hacer presencia en las consolas. La repetición instantánea aquí es excelente (no se podía esperar menos de la gente de Konami) y aunque no lo creas, mejora por mucho a la "Repetición Virtual" de las transmisiones de la T.V., ya que no traen comentarios brillantes por parte del narrador (otro comentario que debe tomarse como sarcasmo). hablando de comentarios, los partidos siguen siendo narrados por el CPU.

Algo de lo nuevo es la textura del campo que es aún más realista. Las repeticiones con todo y los viajes de cuadros (cuando se acaba la repetición, ésta se aleja dando vueltas) también son nuevas adiciones al juego. La publicidad de los patrocinadores también es más variada.

OPCIONES

Veamos un poco de las opciones que trae este título, vamos a examinar más de cerca la "navegación" del juego (este último comentario más que sarcasmo es parodia). Por cierto, ¿recuerdas el artículo que salió publicado en una edición anterior de nuestra revista, donde explicamos de manera detallada y como una guía rápida el funcionamiento de los menús internos de cada opción?. Bueno, si es la primera vez que juegas KISSS para N64, sería conveniente que le dieras un vistazo para que no te pierdas entre tanto menú, ya que aquí también aparecen menús por todas partes y básicamente son los mismos.

Regresando a las opciones:

OPEN GAME

La opción donde podrás jugar un partido amistoso. En los partidos pueden participar hasta 4 jugadores en las diferentes combinaciones donde se incluye todos contra el CPU. Inclusive trae una opción para que el N64 juegue contra sí mismo. Ahí puedes seleccionar la condición física de los integrantes del equipo, el número de jugadores de cada equipo, el estadio, el clima, la formación, las estrategias de juego, las jugadas especiales o pre-fabricadas, etc..

INTERNATIONAL CUP

Eliges al equipo o equipos (en caso de que vayan a jugar varios amigos contigo) que participarán en una Copa a nivel internacional. Para pasar la primera ronda a la ronda eliminatoria, tendrás que ser el líder de tu grupo. Esto ya casi todo el mundo lo sabe pero de todas maneras lo repetimos por si existe algún despistado.

WORLD LEAGUE

Aquí puedes celebrar tu propia Copa mundial las veces que quieras.

PENALTY KICKS

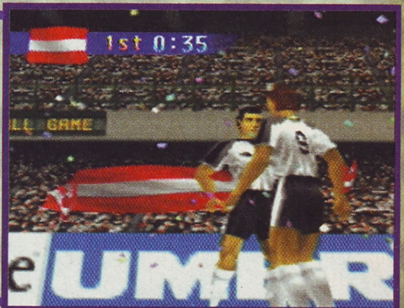
Esta opción (que por cierto, ya es muy común en los juegos de este tipo) le permitirá a tus jugadores estar muy bien preparados en caso de que cobren algún penal en un partido importante y así poder salir victorioso, ya que es muy común que algún jugador le de a la pelota y la tire fuera del arco.

SCENARIO

Las ya clásicas situaciones donde falta cierto tiempo y hay que hacer algo determinado para obtener la victoria, no podían faltar. Existen 16 diferentes situaciones que van desde un simple empate hasta misiones imposibles como 3-0. Las otras 2 opciones son las comunes Training y Option.

NINTENDO64

Definitivamente es un muy buen juego y hay que compararlo minuciosamente contra FIFA 98. Ambos son muy buena elección y tú tienes que decidir, ya que dependerá mucho de tus preferencias (sí, de nuevo nos estamos viendo cobardes, pero es que estas 2 compañías no nos dejan otra opción).



Obviamente, hay algo que decir de este juego... sí es compatible con el Controller Pak como el primero (46 páginas). ¡No!, más bien si ves que las fotos están un poco cortadas, es porque la gente de Konami se equivocó y nos mandó un Prototipo PAL (y seguramente a una revista europea uno americano). De cualquier forma los gráficos son muy buenos y aunque no parezca, debes creernos, pero esta vez no fue nuestra culpa.

GAME VISTAZO A:

GAME BOY™ camera Nintendo

Afortunadamente para nosotros los videojugadores, Nintendo decidió lanzar al mercado la Pocket Camera para el GB. Aunque no lo hizo de forma íntegra, ya que tuvo un cambio de nombre de Pocket Camera a Game Boy Camera (a nosotros nos gusta más el primero, pero qué se le va a hacer). Sin embargo, lo importante es que la cámara ya está disponible desde principios de este mes.

Nosotros más que juego, consideramos a esta cámara como un juguete, y es que por muy difícil que parezca, con ella te diviertes de una forma distinta a lo que te puedes divertir con algún otro juego por todas las opciones que tiene y que veremos más adelante.

Primero que nada conozcamos la cámara por fuera. Esta cámara se conecta en el GB, GB Pocket y Super GB como si fuera un cartucho normal. El "ojo" de la cámara se ubica en la parte alta del cartucho y es el objeto que parece una bola. Este ojo se puede girar sobre su propio eje 180 grados. Desafortunadamente no hay forma de hacer que se mueva hacia arriba, abajo o que haga un Zoom manual, pero esto no merma en ningún momento el potencial de la cámara (es obvio que estos elementos quedaron fuera para poder hacerla más accesible de precio).

Sin embargo, esto no quiere decir que sea mala. Al contrario, en cuestiones técnicas esta cámara es muy "potente" si se hace el comparativo de precio-calidad, pues tiene una gran cantidad de efectos que ni siquiera se encuentran en algunas cámaras del tipo Handycam.

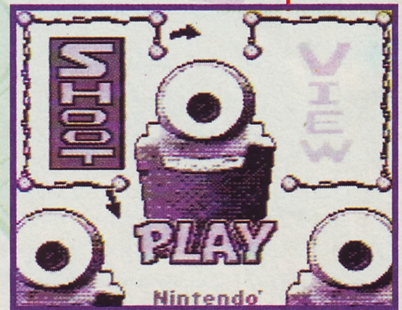
También, si te estás preguntando si la GB Camera hace que las baterías de tu GB se consuman más rapido, te podemos decir que no hay de qué preocuparse, pues el consumo de energía es muy parecido al de jugar tu GB con un cartucho, es decir, aunque sí hay diferencia, ésta no es significativa.

GAME BOY™ camera

Sí, la Game Boy Camera es compatible con el Super Game Boy. Esta compatibilidad es muy útil para casi todas las opciones, menos para la de tomar fotos y es que no es muy cómodo que digamos, estar siguiendo a alguien con tu SNES conectado, un Super Game Boy y la cámara.

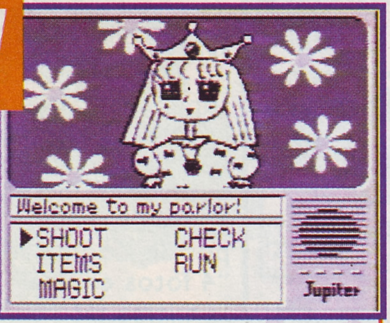
opciones

Ahora viene lo más complejo: Explicar todas las opciones que encontramos dentro de la Game Boy Camera, así como los efectos que puedes lograr con este juego. Dentro de la pantalla principal de la GB Camera, vemos 3 opciones principales que son Shoot, View y Play. También existen 2 opciones que denominaremos Setup 1 y Setup 2. A ellas se llega presionando Start (Setup1) o Select (Setup 2) en la pantalla que se ve en la foto.

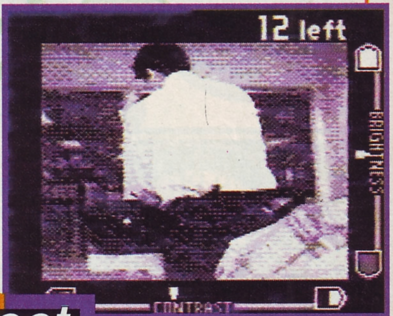


shoot

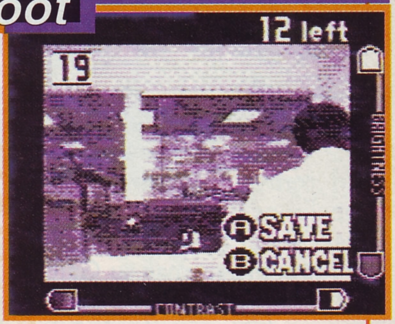
En este modo es en el que normalmente "trabajas" para sacar tus fotos. Aquí existen 4 menús importantes que se explican a continuación, más uno extra muy raro de nombre Run.

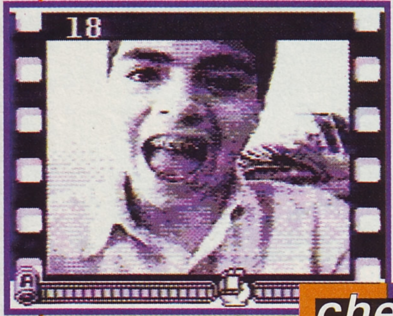


En Shoot puedes tomar las fotos. Al entrar a esta opción podrás visulizar la pantalla de lo que está captando la cámara en ese momento. Como podrás ver, aquí se puede ajustar el brillo y el contraste de lo que estás viendo. También se ve el número de fotos que te quedan disponibles en memoria (puedes guardar hasta 30 imágenes). Para tomar una foto, primero presionas el botón A para congelarla, después el CPU te pregunta si esa foto te gustó y quieres guardarla (con el botón A) o no la quieres (botón B). Existe un menú más avanzado que lo sacas presionando el botón Select. En ese menú puedes voltear la imagen, ajustar el tipo de luz que recibes o cambiar los tonos.



shoot





check

En Check podrás darle un vistazo rápido a las fotos que tienes en memoria. En este modo también podrás acceder a algunas opciones especiales como mandar a imprimir a la Game Boy Printer, pintar la foto, ponerle estampas, cambiar el marco, ver los comentarios o borrarla. De hecho, de aquí es más fácil hacer estas acciones que si te vas a algunos menús especiales que veremos más adelante. Para acceder a esta pantalla de opciones, simplemente presiona Select o A mientras estás viendo alguna foto.

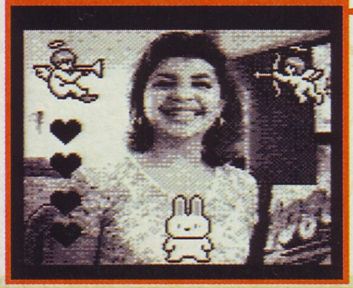
Es más, aprovechemos de una vez para explicar los menús de esta pantalla, pues en cualquier modo visualizas las fotos.

Print.- Este es muy sencillo, sirve para mandar a imprimir la foto, pero necesitas tener la impresora conectada (más que obvio).

Frame.- Puedes ponerle un marco especial de todos los que hay disponibles dentro del juego. Este marco no se puede ver en la opción de Check, pero sí en las de Album y cuando mandas a imprimir la foto.

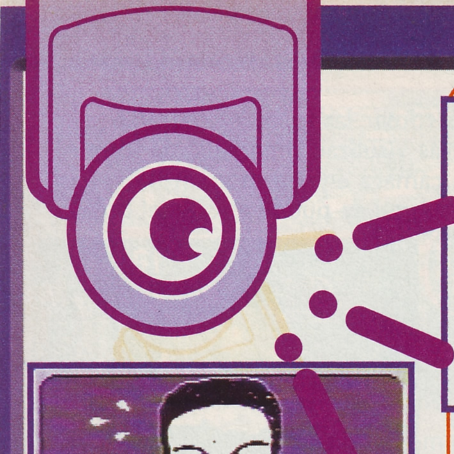
Stamp.- Al entrar al menú de Stamp podrás poner estampas a la foto que selecciones. Hay ojos, bocas, bigotes, letras, marcas y personajes de Pockemon. Al principio notarás que hay una variedad no muy amplia de dónde elegir, pero más adelante mencionaremos cómo obtener más de estas estampas.

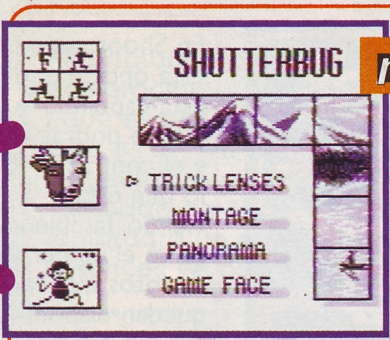
Comment.- Es como la parte de atrás de la foto. Ahí se ven los datos de la persona que tomó la foto (datos que pones en la pantalla de Setup1). Esto es más útil cuando estás intercambiando muchas fotos.



Delete.- Este es bastante sencillo, pues sirve para borrar la foto seleccionada.

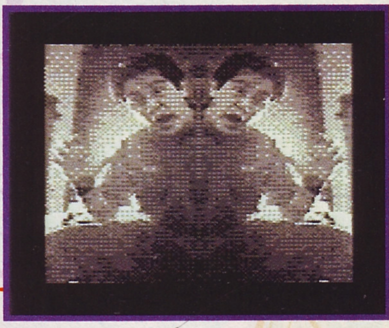
Paint.- Un Mario Paint pero no muy poderoso. Aquí tienes 4 diferentes tonalidades para dibujar, varias brochas, pinceles y velocidades. A decir verdad, es un poco difícil dominar este modo.





magic

Magic es una opción muy completa, ya que ahí tienes una gran cantidad de efectos para tomar fotos con tu cámara. La primera de la lista de opciones que ahí tenemos es la de Trick Lenses, en la cual hay 9 efectos que son: Toma de Espejo 1 y 2 (Vertical), Toma de Espejo 1 y 2 (Horizontal), 3 tipos de Zoom preestablecidos y 2 tipos de "4 fotos en una", la primera de ellas toma la misma foto 4 veces y la otra toma 4 fotos en un formato de historieta. Una vez que eliges alguno de estos modos, tienes la posibilidad de tomar la foto que se guarda en la memoria interna que posee esta "cámara-cartucho".

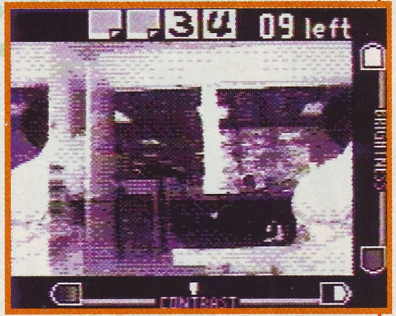


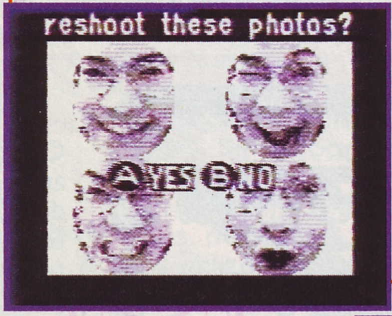
items

En Items encontraremos 2 opciones. La primera es Self-Timer y es para que puedas programar tu Game Boy Camera y saque una foto a determinado tiempo. Sí, esta función es como la que tienen muchas cámaras para dispararse solas.
Tú puedes programar el tiempo de disparo de 1 a 25 segundos. La otra opción es la de Time Lapse y en ella puedes tomar una secuencia de fotos y éstas tomarlas en cierto período de tiempo. Los períodos de tiempo van de 1 segundo a 1 minuto y el número de fotos varía dependiendo de los espacios disponibles que tengas en memoria.

El segundo efecto es el de Montage . En este modo hay 7 distintos efectos que a final de cuentas se pueden traducir como: Tomar fotos de distintas personas para crear efectos divertidos. Aquí se pueden sacar fotos dobles, triples o cuádruples de distintas personas y de forma horizontal y vertical. Obviamente entre mayor sea tu creatividad, mejores fotos sacarás con está opción.

Panorama es una opción en la que se pueden sacar 4 fotos de forma vertical u horizontal formando precisamente un panorama. De hecho, puedes sacar 4 fotos de esta forma en el modo normal, pero aquí el CPU te lo hace un poco más sencillo. Precisamente lo interesante de esta opción, es que tienes la posibilidad de mandar a imprimir las 4 fotos de manera que éstas formen un panorama.

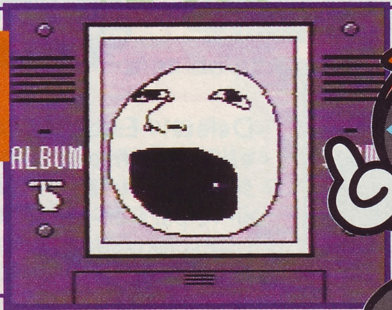


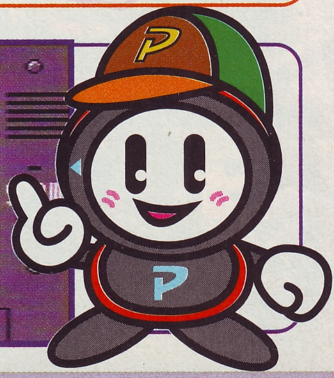


La última de las opciones es Game Face. Es muy divertida, pues aquí puedes capturar tu rostro para que sea incluído en los 4 juegos que tiene la Game Boy Camera. Básicamente lo que debes hacer es capturar 4 expresiones faciales y éstas las verás después en los juegos. Más adelante veremos los juegos.

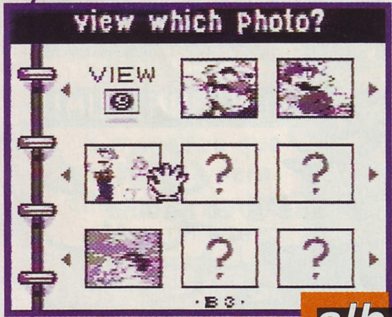
view

Dentro de View existen 2 menús principales: Album y Show.

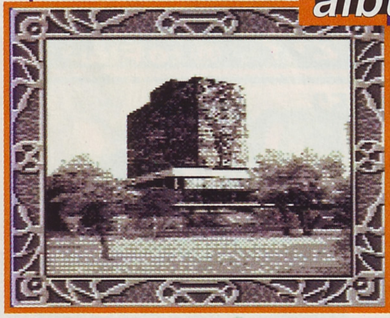




album

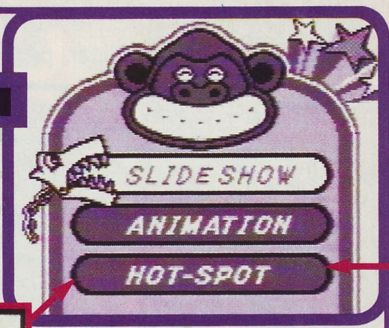


Album es básicamente como la opción de Check de la opción Shoot. Aquí puedes ver las fotos que has tomado y están guardadas en lo que se llama "Album A" o unas fotos que te regala el CPU y que están en el "Album B" (éstas últimas no las podrás modificar como las que tú tomas). También aquí puedes imprimir, cambiar marco, poner estampas y todas esas cosas que detallamos anteriormente.



show

Dentro de Show existen otros 3 menús extras. El primero de ellos es el Slide Show y es bastante sencillo, pues en éste puedes ver todas tus fotos del Album A de forma continua y con una música de fondo. Aquí sólo puedes alterar la forma en la que se representan las fotos y la música que te ponen.



Hot Spot.- Dentro del mismo menú en el que creas las animaciones, también existe otro para determinar un punto en una foto que quieras. Al entrar a Hot Spot tienes que presionar ese punto de la foto para que cambies a otra de las fotos que determines con un efecto. Esto es algo así como para hacer demostraciones caseras (ya sabes, todo es cuestion de creatividad).

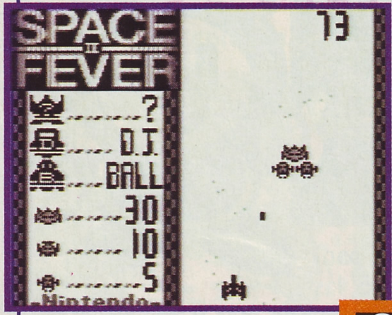
Animation.- Esta opción sirve para correr las animaciones. ¿Animaciones? Bueno, pues es que la Game Boy Camera tiene una opción para crear animaciones y que más adelante veremos a conciencia.

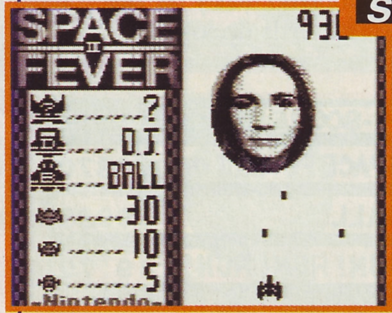
play

Los juegos pueden parecer una forma de distracción, pero también tiene una interacción con la cámara y sus menús.

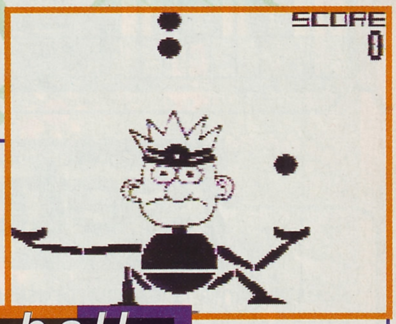
space fever 2

Esto es lo primero que vas a ver al llegar a la opción de Play. De hecho, al principio de este juego también podrás elegir entre cualquiera de los demás juegos que veremos adelante. En Space Fever 2 controlas una pequeña nave que le dispara a unos Ovnis que baja. Lo importante aquí es: 1) Destruir a las naves con tus disparos. 2) Evitar que las naves choquen contra ti. 3) Sobrevivir hasta enfrentarte con el terrible tercer jefe. El terrible tercer jefe se trata ni más ni menos que la cara que capturaste en la opción de Game Face. Si la logras derrotar, podrás abrir un juego extra de nombre Run Run.





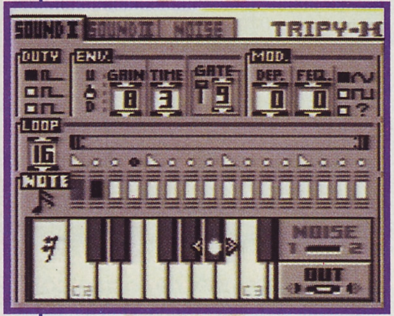
ball

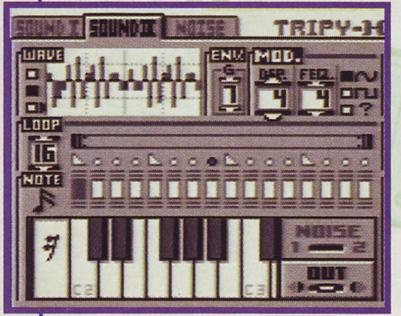


Esta es la nueva versión del clásico juego del Game and Watch, donde un personaje tiene que malabarear 3 pelotas. Básicamente es el mismo juego que hemos explicado en anteriores números, pero la gran diferencia aquí, es que puedes elegir de entre 2 diferentes músicas de fondo y 3 rostros, obviamente uno de ellos es el que capturaste. Si aquí logras tener un buen Score, harás que el CPU te otorge más herramientas en la opción de Stamp.

d.j.

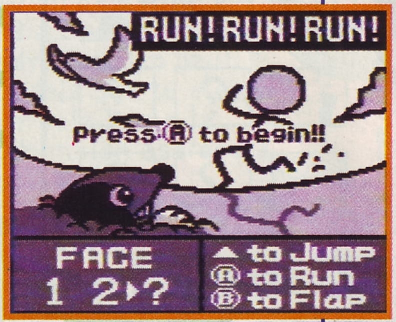
D.J. es un juego muy sencillo de explicar, pero quizá el más complejo de jugar y es que ahí debes hacer música y mezclarla para lograr efectos de sonidos que lleven cierto ritmo. Para eso puedes programar 2 tipos de sonidos para mezclarlos entre sí (estos sonidos pueden ser sólo 2 notas o más y son cíclicos), puedes poner ruido y también efectos especiales. Una vez que programas tu música pones a trabajar a tu D.J. mezclando los efectos, dándoles Fade Out o Fade In, aumentando el Tempo (la velocidad del ritmo de la música) o haciendo algunos sonidos. Obviamente puedes grabar alguna melodía y también puedes cambiar la cara del D.J. por alguna de las preestablecidas o por la que capturaste.

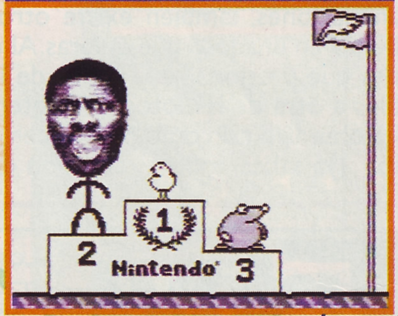




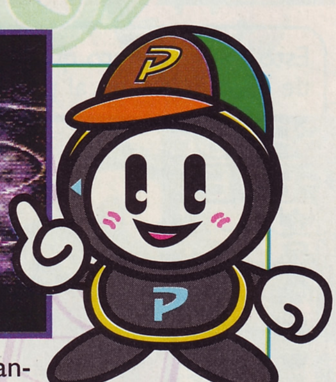
run run

Este juego es bastante simple, tu objetivo es ganar una carrera en contra de un topo y un ave. Antes de cada carrera, puedes elegir tu rostro (2 pregrabados y el tuyo). La cuestión es que presiones lo más rápido que puedas el botón A para hacer correr a tu personaje. A él lo haces saltar con el Pad hacia arriba y así evitar los obstáculos. El chiste aquí es primero ganar, después mejorar tu récord. Si levantas la bandera de Nintendo al ganar una carrera ya podrás ver... bueno, eso ya lo tienes que averiguar tú. (¿Te has fijado que últimamente hemos abusado de este recurso?, algo hay que hacer).

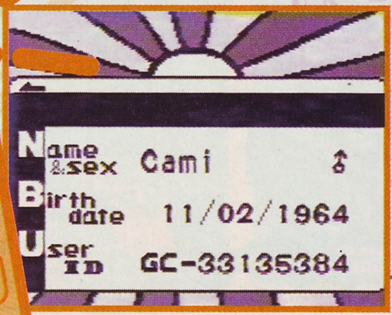


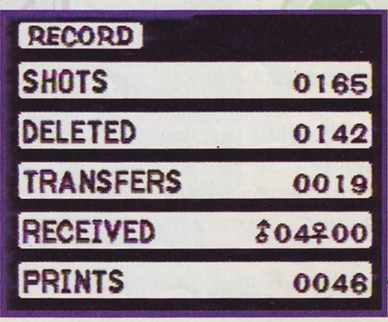


setup 1



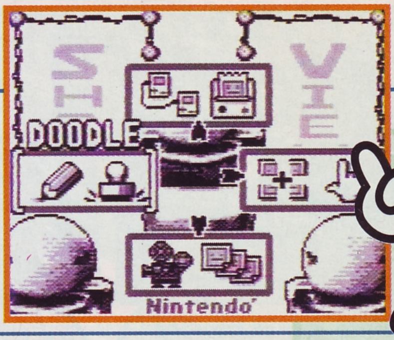
A esta pantalla entras presionando Start en la pantalla principal de selección de modo. En ella podrás modificar algunas opciones importantes y ver algunos datos. En User Name podrás ver una tarjeta en la que se ve el nombre, el sexo, la fecha de nacimiento, el tipo de sangre y una especie de número de serie del propietario de la cámara. Estos datos los pones al principio, pero después los puedes modificar (menos el número de serie, éste lo asigna el CPU). En la pantalla de Récord verás datos como: el número de fotos que has tomado, las que has borrado, las que has intercambiado, con qué personas has intercambiado más y las veces que has mandado a imprimir. En Hi Score están los máximos récords de los minijuegos y en Staff Roll está... bueno, algo bastante raro.

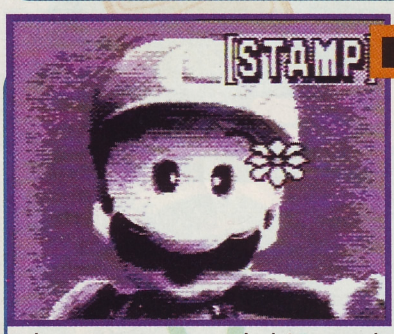




setup2

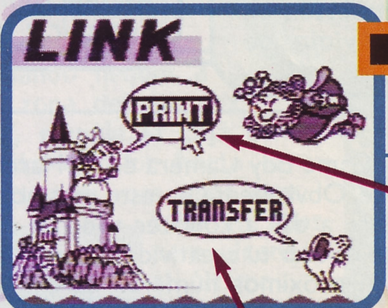
La última de las pantallas, la obtienes presionando Select en el menú principal. Aquí encontrarás 4 opciones. Podrás acceder a algunas de ellas de otra forma (ya que sólo se incluyeron aquí por mantener un orden) y hay otras que aquí son muy importantes.





doodle

Sin mayor problema: En esta opción puedes tanto dibujar, como poner estampas en una foto. Es exactamente lo mismo que ya habíamos detallado anteriormente y que puedes hacer en la opción de Check o Album.

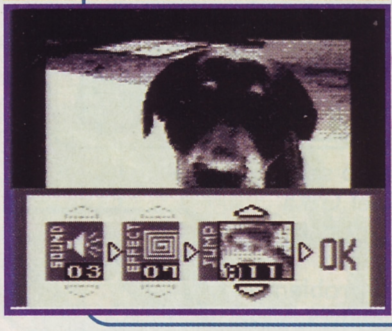


link

En este menú existen 2 opciones.

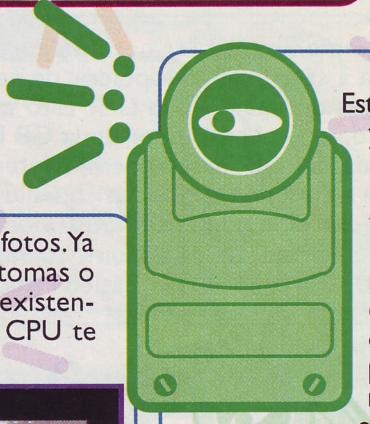
Print: Aquí es para mandar a imprimir. Afortunadamente esta opción es más compleja que la de Doodle, pues existen 2 submenús con diferentes opciones. Uno es para mandar a imprimir una foto (si presionas Select cuando el CPU te está preguntando si quieres imprimir y presionas Select, puedes cambiar el marco más fácilmente) y la otra es una pantalla de opciones en la que determinas cuánto espacio de papel dé al imprimir, o para mandar a imprimir una serie de fotos.

Transfer: Simplemente es para intercambiar fotos. Recuerda que necesitas un cable Link para intercambiar fotos o mandar a imprimir.
Al elegir el primer menú de Transfer le pasas una foto a tu compañero. Lo malo aquí es que al cambiarla la pierdes, pero lo bueno es que sí se pueden duplicar las fotos y así no la perderás.
En el otro menú te puedes meter literalmemte a la Game Boy Camera de tu amigo, ver las fotos que él tiene y quitarle alguna que te guste.



special

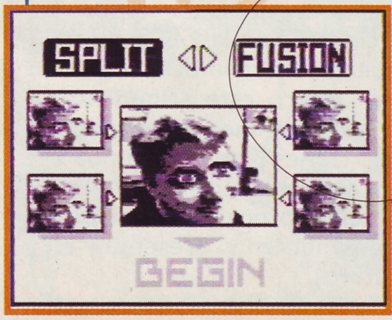
En esta opción puedes determinar el punto que se debe presionar en una foto de la opción de Hot Spot que se explicó anteriormente.
También eliges el sonido que se va a escuchar al acertar en ese punto, el efecto que se va a ver y si habrá un salto hacia otra foto.

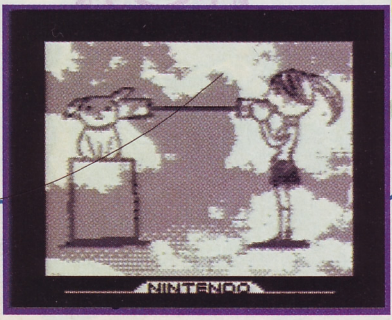


edit

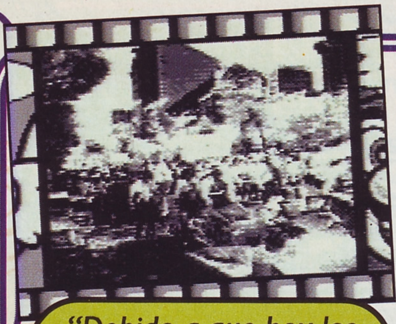
Esta es otra opción interesante y que tiene 2 submenús. El primero es el de Album. En esa opción puedes ver las fotos, alterarlas, borralas de una forma más rápida que lo normal o duplicarlas. La otra es la de Animation y en ella creas la animación que después podrás correr en el menú Animation de View. En esta forma puedes formar hasta 47 cuadros para crear una secuencia con cualquiera de las imágenes que están en los álbumes A y B. Además de elegirlas, también puedes variar la velocidad con la que se van a mostar las imágenes, poner el marco que quieras y determinar si tu secuencia se va a mostrar una vez o se va a repetir infinitamente. Esta es una buena forma de contar una historia.

La otra opción de Compose sirve para mezclar 2 o 4 fotos. Ya sea que armes una imagen con 4 partes de distintas tomas o que fusiones 2. Estos efectos se logran con fotos ya existentes de cualquiera de los 2 álbumes y al terminar el CPU te pregunta si quieres grabar la foto en el Album A.

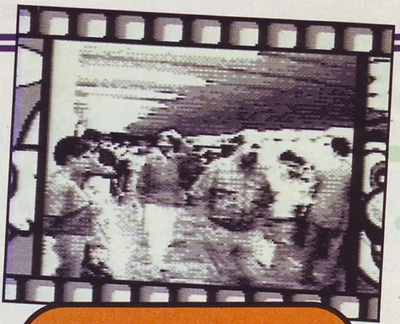




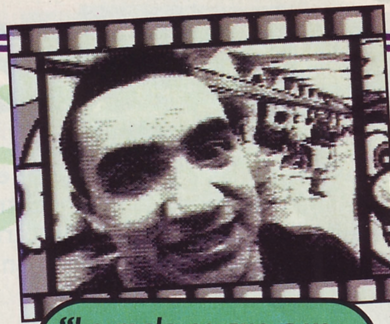
Como ejemplo, aquí tenemos una historia que se puede contar con fotos



"Debido a que hoy los del transporte están en huelga, decidí viajar de otra forma..."

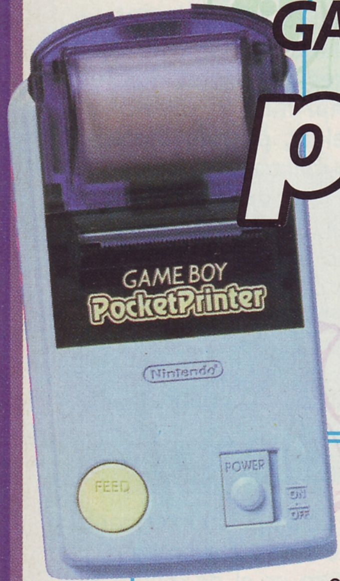


"Así que tomé el metro para ir a trabajar"



"Lo malo es que a veces se encuentra uno con gente muy rara..."

Bueno, la Game Boy Camera es un Hardware bastante interesante. Obviamente en este mes nos enfocamos principalmente a dar a conocer todo lo que tiene, pero lo más importante es usar tu creatividad para divertirte al máximo. Seguramente en próximos números daremos algunas ideas o ¿por qué no mejor nos muestras tú, qué es lo que has logrado con tu cámara? eso daría pauta hasta a la creación de una galería de GB Camera en un futuro.

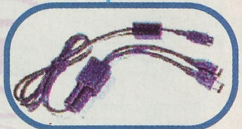


GAME BOY™ printer

Nintendo®

Bueno, pero la Game Boy Camera no estaría completa si no fuera a lanzarse también la Game Boy Printer. Obviamente ésta es la versión americana de la Pocket Printer, de la cual ya hemos hablado a plenitud en anteriores números, lo cual nos facilitará las cosas un poco. Esta impresora le da salida a las fotos que hayas capturado en tu GB Camera, a través de un papel de tipo Térmico y con pegamento en la parte de atrás. Podrás imprimir tus fotos con un tamaño de 2.5 cms por 2.4 cms y pegarlas donde tú quieras.

La Game Boy Printer necesita 6 baterías AA para trabajar (no sabemos si se vaya a sacar algún adaptador de corriente) y se conecta a el GB a través del cable Video Link. Esto tal vez suene a muy mala noticia, desde que el adaptador de la GB Printer tiene el tamaño de la entrada del GB Pocket, pero Nintendo se anticipó a estos problemas con los usuarios que aún tienen el GB clásico, incluyendo un cable con una entrada de GB Pocket y el otro extremo con una entrada doble para el GB Pocket y el GB clásico. Esto es muy bueno, pues además de adquirir tu impresora, obtienes totalmente gratis un cable adaptador para GB Pocket / GB Clásico / Impresora.



El papel térmico se venderá después por separado, así que no hay problema si sientes que al acabar tu muestra de papel que viene de regalo, tu impresora vaya a quedar inutilizada. Este papel es blanco, pero varía el color en el que las fotos se imprimen, en Japón los tonos más populares son el negro y el Sepia. Hasta el momento no se sabe si sólo saldrá un color de impresión o los mencionados anteriormente.

Tampoco hemos sabido si esta impresora sólo funcionará con la GB Camera, pero no dudamos que en el futuro, este aditamento, vaya a tener otras aplicaciones (eso lo decimos a sabiendas de cómo Nintendo prepara sus equipos pensando en el presente y el futuro).

"¡Qué suerte!, un asiento vacío"

"Lo gracioso de la GB Camera es que la gente no sabe que la estás tomando y como es algo vistosa, te observan con cara de "¡con qué estará jugando ese sujeto?" y sin querer, hasta posan"

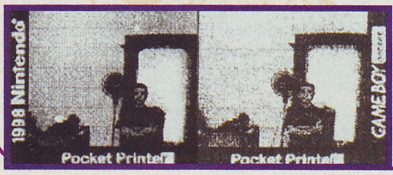
"Al fin llegué a trabajar, aquí en CN sí hay gente normal..."

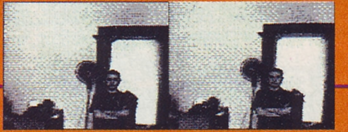
Una de las cosas que llevó a Nintendo a diseñar la Game Boy Printer para la GB Camera, es la gran popularidad que tienen las máquinas para sacar fotos en Stickers en Japón de nombre "Print Club", o como dicen lo japoneses en su modo "Katakanesco" para expresarse y para acortar las frases: "Puricura" o "Priclub". En estás máquinas puedes ir y sacarte una foto, adornarla con algún diseño disponible, acompañarte de algún personaje de videojuego famoso, alguna celebridad o dibujarle cosas (todo depende de la máquina en la que te fotografíes). Una vez que has decidido cuál es la foto que más te gusta, entonces mandas a imprimir una planilla con estos autoadhesivos, la cual también varía dependiendo de la máquina en la que te hayas fotografiado. Estas imágenes, las puedes usar para adornar tus cuadernos, postales, cartas románticas o lo que tu perversa imaginación te dicte.

Alguna vez se intentó comercializar estas máquinas en nuestro país, pero debido a su alto costo como el mantenimiento, se tenía que reflejar en los gastos de operación y los precios que habrías pagado por esta página de autoadhesivos era muy elevado, por lo cual no era un negocio viable.

¿estereogramas?

Sí, es posible hacer estereogramas con la Game Boy Camera y la Game Boy Printer, aunque esto suene disparatado.
De hecho es un poco difícil, pero los resultados están a la vista.
Lo que necesitas para lograrlo son 2 GB Cameras (con sus respectivos Game Boys... obviamente). Ahora elige un paisaje que tenga diferentes planos para sacar las fotos. Pon juntos los dos GB con las cámaras tal y como se ejemplifica en la foto y saca una en cada una de las cámaras al mismo tiempo. Ahora recuerda con qué cámara sacaste la foto de la derecha e izquierda. Mándalas a imprimir, recorta sus bordes y pégalas juntas en el lado que le corresponde (la de la derecha a la derecha y la de la izquierda en la izquierda). Ahora trata de "entrar" a la foto que se crea en medio, como en los estereogramas que presentamos para las fotos del Virtual Boy.

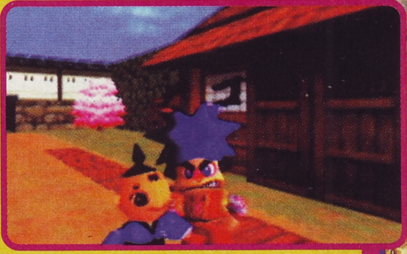




Observa los ejemplos que te ponemos. Obviamente es más fácil "entrar" a los estereogramas que nosotros tenemos aquí, que a los que tú logres con la cámara y la impresora, pero créenos que sí se puede.

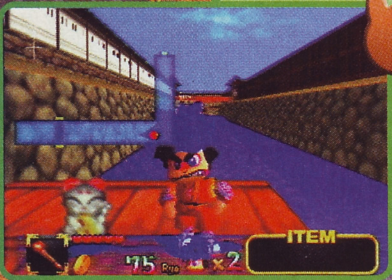
TIPS de MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

En este extraordinario juego de aventuras por parte de Konami, además de ir resolviendo todos los acertijos que te plantean a lo largo del juego, puedes ir encontrando unos gatos por el camino. Estos gatos sirven para aumentar tu nivel de energía, pero también, si los localizas a todos, tendrás acceso a una nueva opción al finalizar el juego. La localización de muchos de estos gatos es obvia, pero hay otros que están muy escondidos. A continuación te damos la lista de los 45 gatos que debes encontrar a lo largo del juego. Te recordamos que primero trates de encontrarlos por tu cuenta y después consultes esta lista para ver cuál es el que te hace falta. También aprovechamos para mencionar la ubicación de algunos ítems importantes para que no te atores en el juego.



Nota: Los gatos en este juego están divididos en gatos Blancos, los cuales te dan 1/4 de corazón y los gatos Dorados, los cuales te dan un corazón completo. Nosotros los ennumeraremos indistintamente, pues así es más fácil ubicarlos.

LISTA DE GATOS



1 El 1o. se encuentra en el foso de Oedo Castle, al cual debes llegar nadando como indica la foto.

3 El 3o. está en primer nivel del Mt. Fuji.

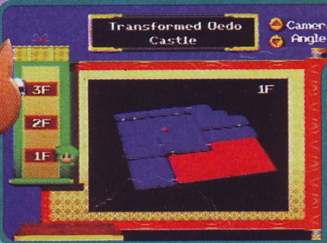
2 El 2o. se encuentra en la zona de Kai al Noroeste del mapa. De nuevo observa la foto para ubicarte mejor

El arpón que usas para pasar por las cajas con la estrella, lo vas a encontrar en la cima del Mt. Fuji.

Habla con Mucubei que está dentro de la cabaña y él te lo dará.

4 El 4o. gato está en Oedo Castle/ Main Gate. Este lo podrás alcanzar muy fácil después de obtener el ítem antes mencionado.

5 El 5o. está adentro del Transformed Oedo Castle como se muestra en las fotos.

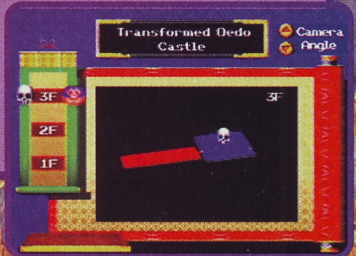


6

El 6o. está en la segunda planta en el cuarto que muestra la foto, también dentro de Transformed Oedo Castle.

7

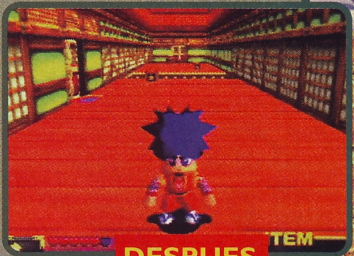
El 7o. se encuentra en la antesala del primer jefe King Robot Congo en Transformed Oedo Castle.



8

El 8o. se encuentra en Transformed Oedo Castle en la segunda planta, pero tienes que tomarlo después de vencer a King Robot Congo.

ANTES



DESPUES

9

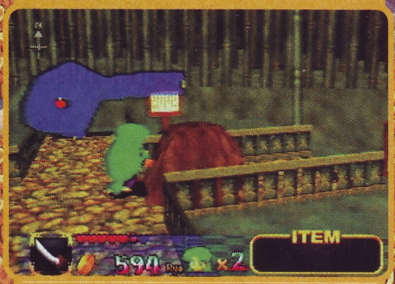
El 9o. se encuentra en Musashi, a la salida de Oedo Town.

10

El 10o. se encuentra en la toma de agua, en el centro de Zasen; para sacarlo tienes que pegarle con tu arma

11

Para el 11o. tienes que entrar a Yamato/Turtle Stone Bamboo Forest y empujar la roca hacia el Este, esto te llevará a Kii/Awaji Island, entra a la puerta que se muestra en la segunda foto, por aquí llegarás a The Husband and Wife Rocks. Antes de salir de esta isla encontrarás el gato.

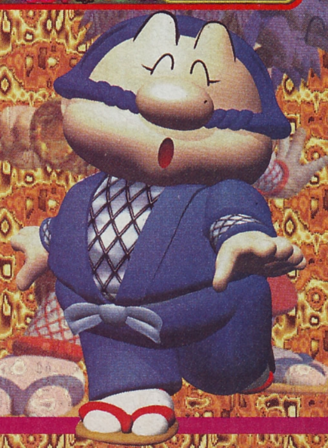


12

El 12o. se encuentra dentro del Yamato Shrine, para abrirlo tienes que empujar la roca que se encuentra en Yamato/Turtle Stone Bamboo Forest hacia el Norte.

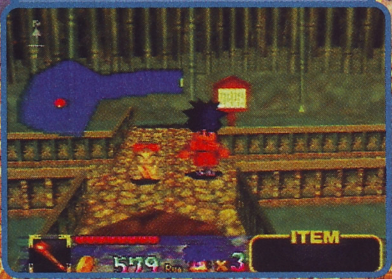
13

El 13o. gato está en la parte superior de Yamato Shrine, ve en la foto en qué parte para ahí buscarlo.



14

El gato 14 lo sacas empujando la roca de Yamato/Turtle Stone Bamboo Forest hacia el Sur.



El gato 15 se encuentra en Kii/Awaji Island en una saliente como se muestra en la foto.

15

Para obtener la Medal of Flames, tienes que lanzar cinco monedas al templo de Kompiras Mountains Grounds.

Para conseguir a Mini-Ebisumaru tienes que pedir informes en Iyo's Coffee Shop, te van a enviar a Zasen con Ushiwaka después de seguir sus instrucciones y pasar la prueba, ya podrás hacerte pequeño.

16

El gato número 16 se encuentra en Vine Bridge; a la mitad del

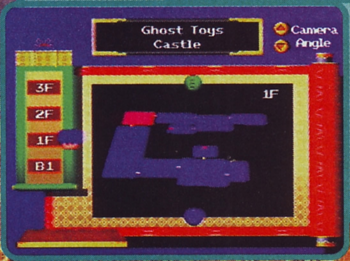
puente te dejas caer en el piso falso y vas a caer junto al gato.

17

El gato 17 está en en el foso de Iyo2. Para llegar a Ghost Toy Castle, tírate en el lugar que se muestra en la foto.

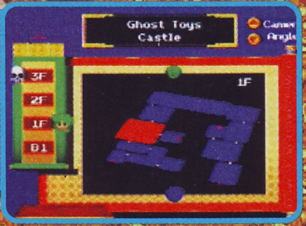
18

El gato 18 se encuentra en el primer



piso de Ghost Toy Castle. Ubícate con las fotos.

El gato 19 está también en el primer piso de Ghost Toy Castle.



19

El gato 20 se encuentra a un lado del switch que activa la máquina de tractor que te da la cámara en Ghost Toy Castle.

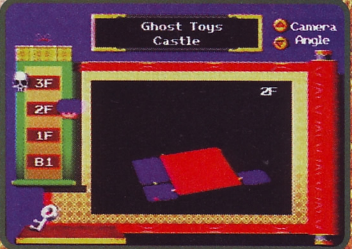
20

La Windup Camera la obtienes en Ghost Toy Castle, primero tienes

que activar el switch antes de usar la máquina.

21

El gato 21 está en Ghost Toy Castle en el segundo piso. Nuevamente ve las fotos para que te ubiques mejor.



22

El gato 22 se encuentra en Awa/Folkypoke Village abajo de una pila de paja; para tomarlo debes usar a Mini-Ebisumaru.

23

El gato 23 está en Inaba Dune. Búscalo enmedio del lago

Para estos momentos del juego, ya podrás usar al robot Sasuke, pero primero tienes que encontrar las pilas. La primera pila de Sasuke está en Inaba Dune en el lago.

La segunda se encuentra en Izumo2 Lake With a Lage Tree, en la cima del árbol, tienes que preguntar cómo encontrarlo en Izumo's Coffee Shop.

24

El gato 24 está en Bizen / Kurashiki, en una de las puertas que están cuarteadas. Para abrirlas tienes que usar las bombas de Sasuke donde se muestra.

25

El gato 25 también está en Bizen Kurashikien en otra puerta cuarteada.

26

El 26 se encuentra en Nagato, para llegar a él debes tener el poder de Mini-Ebisumaru.

27

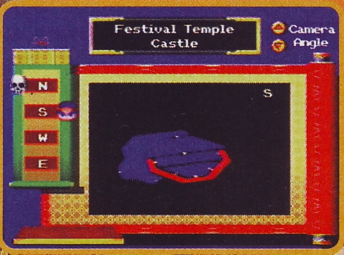
Para encontrar al gato 27 ve a Aki-Nagato y busca sobre la puerta que está en el mar.

28

El gato 28 se encuentra en Festival Temple Castle donde se indica en las fotos.

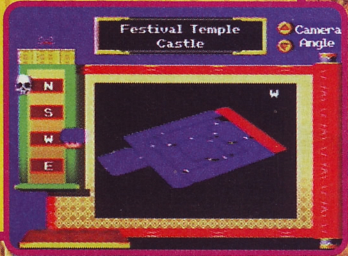
29

El gato 29 también se encuentra



en Festival Temple Castle en la parte Sur.

Para obtener el Kunai of Severe Cold debes entrar en el cuarto



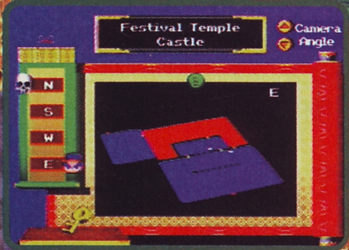
indicado en el mapa, que está en la parte Oeste de Festival Temple Castle.

30 El gato 30 está en el mismo cuarto donde se encuentra El Kunai of Severe Cold.

El Meat Saw-/Hammer lo encuentras en

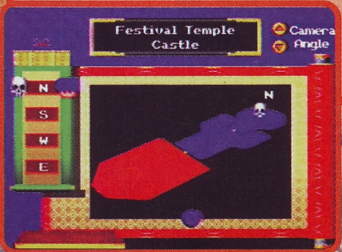
Festival Temple Castle en la parte Oeste.

31 El gato 31 está también en Festival



Temple Castle. Es fácil, si te guías por las fotos.

También dentro de Festival Temple está el 32. Búscalo en la cima del poste. 32



33 El gato 33 lo encuentras en Tunnel to the Northeast 2

Para encontrar al gato 34 ve a Uzen Tunnel y déjate caer en el primer puente, después búscalo. 34

Para tener el Poder de Sudden Impact (como quien dice: Goemon Sayano) tienes que ir a Oedo Town y encontrar El Muscle Training Gym con Goemon.

Para adquirir el arma en el Nivel 2 tienes que ir a Mutsu Mt. Fear y cuando le pegues a la roca que te estorba no podrás romperla, una vez hecho esto ve a la casa de Mucubei (donde recibiste el arpón para Goemon), en este lugar subirán tus armas a Nivel 2. Una vez que regreses a golpear la roca, verás que ahora sí puedes abrirla.

El poder de Mermaid lo consigues en Nikko Waterfalls of Kagon. Este es muy importante para seguir avanzando y encontrar varios gatos ocultos.

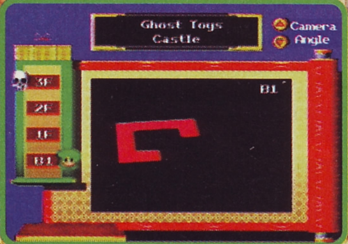
35 El gato 35 está en el Nikko Waterfalls of Kagon. Ahí tendrás

que usar tu recién adquirido poder de Mermaid para tomarlo.

El 36 está en Yamato y para tomarlo, también debes usar el poder de Mermaid.

36

37 El gato 37 está en Ghost Toy Castle y la única forma de tomarlo, es usando el poder Mermaid de Yae, en el cuarto que se ve en la foto.



38 Este gato está en Mutsu/Festival Village en el lago. Como te podrás imaginar, tienes que entrar con el poder de Mermaid.

39 Este gato está en Japan Sea Underwater, ubícate por el mapa para que sea más fácil encontrarlo.

Para tener el poder Fying de Sasuke tienes que ir primero al Gold Temple en Zasen, para que te den la llave del cuarto de entrenamiento en Bizen-Kurashiki (te recordamos que esto es después de investigar acerca del cuarto (item mágico que se pierde en Zasen).

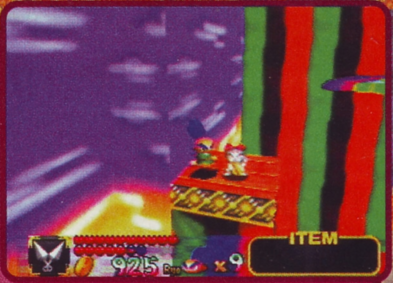
40 Para encontrar este gato busca en Zasen,

en el río. Sólo podrás alcanzarlo con el poder Flying de Sasuke.

Nota: De aquí en adelante ya no te podrás regresar así que debes estar seguro de que ya tienes todos los gatos anteriores o hacer una copia de tu archivo.

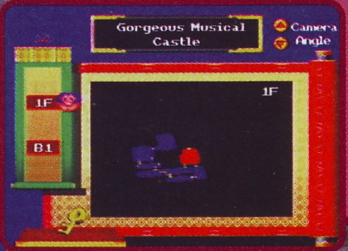
41

El gato 41 se encuentra en Gorgeous Musical Castle. Ubícate en el mapa para buscarlo en ese cuarto.



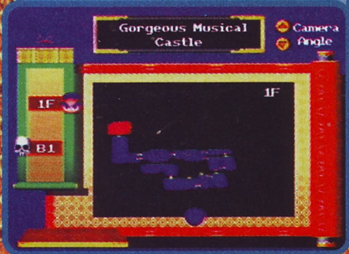
42

Busca en Gorgeous Musical Castle en la parte que se ve en el mapa, para encontrar al siguiente gato.



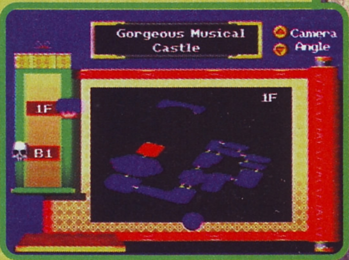
43

De nuevo, ubícate por la foto y el mapa en Gorgeous Musical Castle para hallar el antepenúltimo gato.



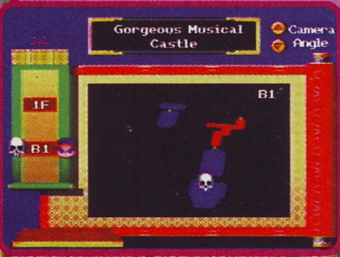
44

Obviamente este gato también se encuentra en Gorgeous Musical Castle, en este caso tienes que entrar por el cuadro de Dancin muy al estilo S. Mario 64.

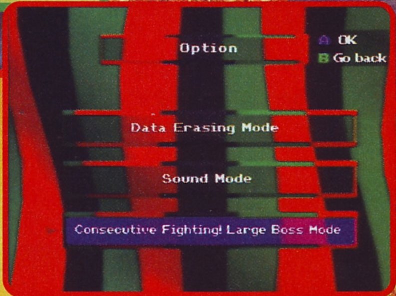


45

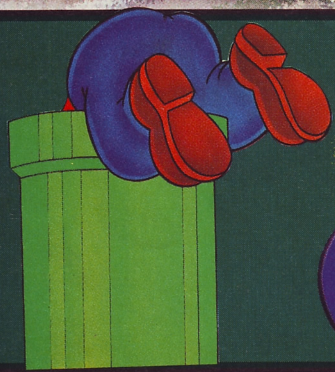
El último gato está en Gorgeous Musical Castle (¿dónde más?). Nuevamente ubícate por el mapa.



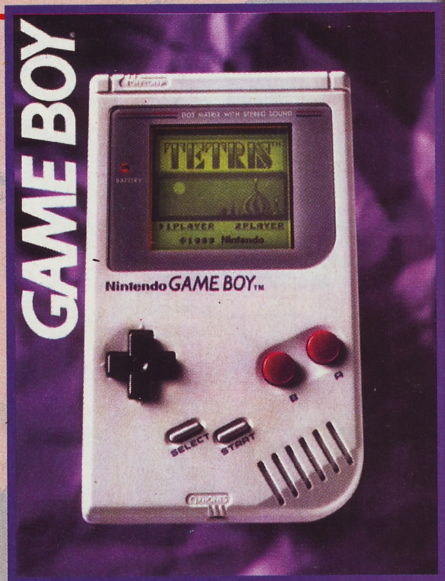
Una vez que obtengas todos los gatos, podrás obtener una nueva opción de nombre "Consecutive Fighting! Large Boss Mode" dentro de la pantalla de opciones. Aquí tu objetivo será luchar contra todos los jefes en el modo de "Impact".



Como un viaje a Japón sin recuerdos no es un viaje, en este juego puedes obtener souvenirs y llevarlos hasta la casa de Goemon, Primero tienes que pasar el nivel de Ghost Toys Castle y regresar al pueblo de Folky Village en la parte de Awa, ve y posiciónate debajo de las tres puertas celestiales que se ven en la primera foto y ahí presiona los 4 botones de la unidad C además del A y B al mismo tiempo, si lo haces bien aparecerá Cat Eyes. El te venderá Darumas (Dharmas) Tablas de noticias (Notice Board) y Muñecas (Dolls), ahora tendrás tus recuerdos en casa.



¿QUÉ HAY DENTRO DE...?
GAME BOY

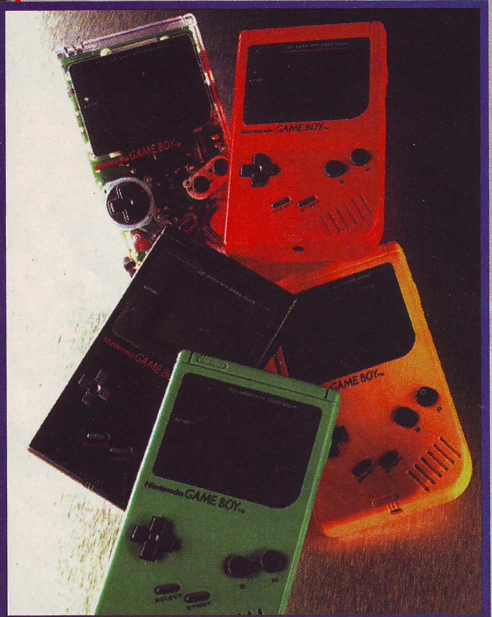


Desde que regresamos del Space World el mes de Noviembre del 97, no hemos dejado de sorprendernos de la fuerza que ha tomado en los últimos meses el sistema Portátil de Nintendo: Game Boy. Sobre todo a principios de este '98 que Nintendo ha comenzado un plan para apoyar este sistema todo lo que resta del año con excelentes juegos y aditamentos. Quizá lo más sorprendente del caso es que este sistema tiene ya casi 10 años de su introducción en el mercado y está más fuerte que nunca. Esto se debe a la versatilidad con la que fue diseñado. Otro de los puntos que ha ayudado a este sistema a seguir vigente ha sido su constante evolución y que revisaremos más adelante.

Cuando este sistema apareció, fue una sorpresa para muchos de los que laboramos en la revista ver que un sistema de pantalla de cristal líquido pudiera desplegar los gráficos que tiene el GB. Nosotros al oír que este sistema tendría ese tipo de pantalla, nos imaginábamos que los juegos tendrían patrones predeterminados como en los Game and Watch, pero no que la pantalla estuviera hecha a base de pixeles y que estos desplegaran gráficos con Sprites y diferentes scrolls en movimiento, así como el hecho de tener sonido estéreo (simulado), detalles que el NES, a pesar de que también cuenta con un procesador de 8 Bit, no podía hacer o le costaba mucho trabajo. También recordamos que al momento de salir, el Game Boy nos pareció bastante compacto y nos sorprendió el tamaño de los cartuchos. A decir verdad, algo que no nos gustó mucho a algunos de nosotros fue el color amarillo de la pantalla, pero era algo que ya se arregló.

Game Boy Play It Loud

Una de las primeras evoluciones del GB normal (o del GB "tabique", como le decimos aquí de cariño) fue la serie Play It Loud. Esta serie constaba de 5 diferentes colores para el GB. El modelo se dio a conocer a finales del '94 en Japón y en ese país tuvo el nombre de GB Bros. Este sería el primer paso evolutivo de muchos que ha tenido el sistema.



¿Sabías que?... Aunque mucha gente considera a Gumpei Yokoi como el padre del GB al ser el líder del proyecto, este producto al ser patentado se le dio el crédito de inventores a Satoru Okada y a Hirokazu Tanaka en Kyoto, Japón. La fecha de aplicación de la patente fue hecha el 10 de Enero de 1989.

A decir verdad, las especificaciones técnicas del GB no suenan tan impresionantes en estos días, sin embargo eso es lo que hace más sorprendente su vigencia en el mercado:

Game Boy
CPU: 8-Bit a 4.19430 Mhz
RAM: 8kBytes
VRAM: 8kBytes
Sonido: 4 canales con estéreo simulado
Resolución: Pantalla de cristal líquido con 160 x144 pixeles de resolución con 4 tonalidades de gris.
Puerto de comunicación: De tipo serial
Estas características se han mantenido desde el primer GB hasta los últimos modelos, simplemente han cambiado los componentes.

Game Boy Pocket

En Mayo del '96, Nintendo anuncia la salida del nuevo modelo de GB de nombre Game Boy Pocket. Las características de éste es que es un 40% más pequeño que el GB normal, tiene un consumo menor de batería y -lo mejor de todo- es que la pantalla ha cambiado su color amarillo por uno gris que permite que los gráficos se vean mucho mejor; también desapareció el Led que indicaba la potencia de la batería. Si antes el GB nos gustaba mucho, con este cambio nos pareció maravilloso. El primer color con el que salió el GB Pocket fue una versión limitada plateada.

Diferentes Colores Game Boy Pockets

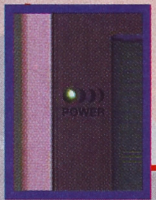
Después de eso ya sólo era cuestión de tiempo para que el GB Pocket apareciera en colores como pasó con el normal. Estos 5 colores se volvieron los modelos oficiales de este GB desde hace un año a la fecha. Definitivamente ahí no ha parado la cosa, ya que después de eso han salido una serie de modelos especiales que veremos más adelante y que se pueden considerar como de colección. Los colores más populares del GB Pocket en nuestro país son (en ese orden): Transparente, Rojo y Negro. Obviamente también el GB Ice Blue se está convirtiendo en uno de los favoritos desde su lanzamiento. Si quieres saber cuáles son los menos populares, son el Verde y el Amarillo (también en ese orden).

De colección...

Ahora, no sólo existen las versiones normales de GB que hemos mencionado anteriormente. También existen algunos Game Boy especiales. Obviamente estos GB son ediciones especiales y los podemos considerar como de "Colección". Todos los GB que veremos en este apartado son ya del modelo GB Pocket. ¿Quieres saber cuáles son?. Revísalos a continuación:

Game Boy Pocket con Indicador de Batería

Una de las primeras cosas a notar del GB Pocket es que en América y en la primera producción de Japón, fue eliminado el Led que indicaba la carga de la batería y que era común en la primera versión. Sin embargo, en Japón se comenzó a producir el GB Pocket ya con este Led de nuevo, mientras que en América del GB Pocket no lo tiene, a excepción del GB Pocket Ice Blue.



Game Boy Plateado

El primer Game Boy Pocket que conocimos en este continente fue el plateado. Hasta el momento este GB se puede llegar a conseguir con un poco de suerte, pero además de ser el primer formato y que ya no se está produciendo, este GB nunca salió a la venta oficialmente en Japón, por lo que allá se le considera como un producto exótico.

Game Boy Dorado

Este tiene más o menos una historia similar en Japón que aquí en América el plateado. Este GB se vendió en cantidades muy pequeñas en ese país o se regalaba en base a algunas promociones que hacían los licenciatarios. En este momento ya no se puede comprar en ese país, así que los que existen son de Colección. En América se vendió este GB también en cantidades muy limitadas a través de una promoción de Nintendo y la tienda de juguetes Toys'r'us, de tal suerte que la historia de este aparato en Japón y EU es muy parecida (El GB Dorado de EU no tiene Led).

Game Boy Gris

Es muy normal para los japoneses, pero no para nosotros los americanos y es que este GB Pocket tiene el mismo color Gris que el primero de los GB. Este GB no está ni estará disponible en nuestro continente, pero aunque ya es un color muy visto, es uno de los que más nos gusta aquí en la redacción.

Game Boy Fosforescente

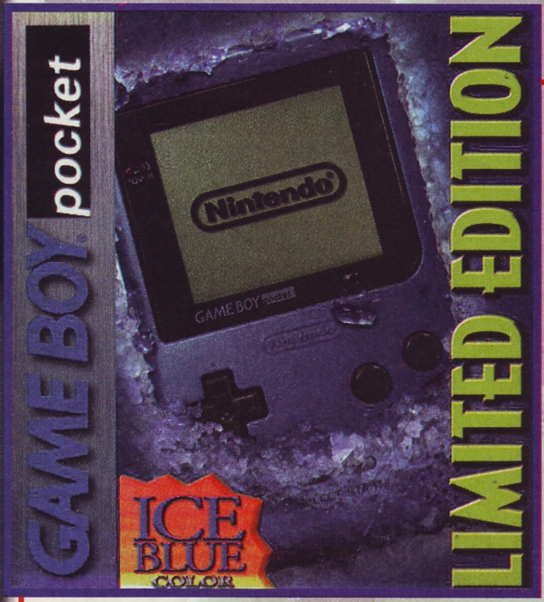
De todos los GB Especiales, éste es quizá el más especial de todos. Este GB, como su nombre lo indica, brilla en la oscuridad, tiene su Led y nunca estuvo a la venta. El único modo de obtener este GB, era a través de una promoción que realizó Imagineer y Nintendo para la promoción del juego Multi Racing Championship en Japón. La cuestión es que la versión japonesa tiene una opción para que al presionar el botón L en la pantalla principal, apareciera el menor tiempo que habías logrado en la primera pista. Obviamente el reto era lograr un tiempo menor al que la gente de Imagineer había pedido y si lo superabas, podías enviar un video o foto de la pantalla y a vuelta de correo se te enviaba tu GB Fosforescente. Los últimos datos que pudimos recabar al respecto, es que hubo una muy buena cantidad de gente que se ganó este GB, pero de cualquier forma es un modelo especial.

Game Boy Purple Clear

Nuestro máximo favorito. Este GB es una variación del GB transparente pero con un tono morado que le queda bastante bien. Esta versión estuvo a la venta en los últimos meses del año anterior y todavía se puede conseguir en ese país sin tanto problema. Este GB no está planeado para ser lanzado en este continente, por lo tanto si alguien aquí en América pudiese llegar a obtener alguno por azares del destino, se le podría considerar afortunado poseedor de un GB de colección.

Game Boy Rosa

¿Game Girl? Nintendo de Japón decidió lanzar este GB también en una edición limitada en aquel país. Por cuestiones bastante notables, este GB está totalmente enfocado a consumidores femeninos. Este GB estuvo hasta el año pasado a la venta en Japón en 3 presentaciones: La normal, que era solamente el GB y sus pilas. La versión Tamagotchi, que era un paquete del GB y el primer cartucho de Tamagotchi, que también era rosa para este paquete (el original es blanco) y la versión Hello Kitty, muy parecida a la versión Tamagotchi, con un cartucho de Hello Kitty de color rosa y unas bonitas estampas de flores para que adornaras tu GB o un cuaderno.



Game Boy Ice Blue

Es el último de los que han aparecido y, como ya lo habrás leído, es de edición limitada para este continente. Lo interesante de este modelo de GB, es que además de su color azul metálico, es el primer GB Pocket que aparece en este continente con el Led de la batería. Este color de GB no saldrá en Japón, lo cual es justo, pues ellos tienen ya bastantes colores exclusivos.

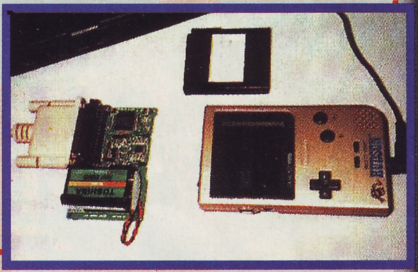
En el futuro...

Sabemos que no será nada raro que veamos otras ediciones especiales del GB. Por lo pronto, hemos oído que para el lanzamiento de la Pocket Camera se tiene planeado lanzar otro (y tal vez el último) color especial para el GB Pocket. Este color será una variación del Ice Blue, pero con la diferencia de que no será metálico y tendrá mucho parecido con el color azul de los controles del N64. Seguramente en las próximas ediciones tengamos más información. Todo dependerá de que nuestros agentes especiales, logren infiltrarse en los cuarteles de Nintendo.

Aditamentos

Para el GB han aparecido una infinidad de aditamentos, sin embargo, hay que darle una mirada a los 3 últimos que han aparecido para darse una idea de los poderoso que puede ser este sistema cuando la creatividad y la tecnología se unen.

Este sistema de comunicación y transferencia de datos es cortesía de los ingenieros de Hudson Soft. Más o menos tiene la misma función que la comunicación que pudieran tener 2 GB mediante el cable Link, pero aquí la transferencia de datos se hace a través de infrarrojos, como el control remoto para TV o videocaseteras. Sin embargo, ellos han ido más lejos en el sentido de transferir datos, a diseñar un puerto que se pueda conectar a una PC y así transferir información a través de Internet del Web Site de Japón a tu GB y viceversa. Esto demuestra que la conectividad del GB a Internet no es imposible, pero desafortunadamente en este momento es un tanto complejo.



Pocket Camera y Pocket Printer

Este par de aditamentos son en verdad extraordinarios. Otro ejemplo de las cosas que se pueden lograr cuando los 2 elementos que mencionamos anteriormente (Tecnología y Creatividad) se unen. De la cámara ya hemos hablado en nuestros anteriores reportes y que debería estar ya a la venta en nuestro país (al igual que la impresora) en nuestro país. Cabe señalar que ahora que ya hemos tenido la oportunidad de probar la versión terminada de este aditamento, es sorprendente lo avanzada que está la cámara tecnológicamente, pues así como es de un empleo fácil, tiene una muy buena cantidad de opciones sencillas y otras muy avanzadas que sería imposible describir en este pequeño espacio (es por eso que tenemos una sección especial dedicada con todos los detalles en esta edición), pero lo que podemos decir es que la definición de las fotos es muy buena.

¿Sabías qué?... Se han vendido más de 55 millones de GB a nivel mundial desde que este sistema salió a la venta y que existen más de 450 juegos diferentes para este sistema sólo aquí en América.

El Futuro del GB

Si el pasado y presente del GB es y ha sido brillante, no podemos esperar menos del futuro de este sistema. Para muestra basta un botón (o más bien varios botones) y es que Nintendo recientemente anunció 2 nuevos modelos de GB que nos parecen extraordinarios: el Game Boy Light y el Game Boy a Color.

Game Boy Light

Este mes salió a la venta en Japón una nueva versión del GB de nombre Game Boy Light. Este nuevo GB viene en 2 colores: Dorado y Plateado y lo que lo hace diferente a los demás es el hecho de tener una luz de fondo en la pantalla de color azulado (como en muchos relojes de pantalla de cristal líquido) la cual te permite jugar, ahora sin ningún problema, en la oscuridad y sin un consumo extra de batería que se haga notar. Este GB tiene un interruptor en la parte de arriba muy parecido al del GBP normal, solamente que éste es de 3 etapas: Off, On, Light. Otro detalle que hace diferente a este modelo de GB de los normales es que las letras A y B, están grabadas en los botones correspondientes. Otro dato extra es que sólo costará 1000 Yens más que un GB normal (1000 Yens no es tanto, tomando en cuenta que es una edición especial). Hasta el momento no sabemos si Nintendo of America tenga planeado lanzar este GB en nuestro continente, pero no estaría de más sacarlo como Edición Limitada, ¿no?.

GAME BOY A COLOR

El Game Boy a color fue anunciado a principios del pasado mes de Marzo mediante un comunicado de prensa que transcribimos a continuación:

Roma (Marzo 10, 1998)

Después de haber vendido millones y millones del Sistema Portátil Game Boy con colores brillantes por fuera, Nintendo de América hoy anuncia en una conferencia de Licenciatarios en Roma que pronto estos colores se generarán adentro. El nuevo Game Boy a color será lanzado en Japón, Norte América y Europa a finales de este año. Las nuevas unidades del Game Boy a color serán similares en tamaño al existente Game Boy Pocket, pero tendrán nueva tecnología propiedad de Nintendo que desplegará colores vivos y brillantes en un nuevo tipo de pantalla de color reflectiva para poder jugar dentro y fuera de casa. La nueva tecnología permitirá la simultánea exposición de 56 colores en pantalla de una paleta de 32,000. La nueva tecnología del Game Boy a color, mientras está designada para proveer una mejora dramática a la experiencia de los videojuegos portátiles, también está diseñada para tener futuras expansiones. Una de estas expansiones es la habilidad de poder conectarse al N64. Algo muy importante es que el Game Boy a color será compatible con todos los juegos existentes del anterior GB y estos juegos serán desplegados en rangos de colores de una paleta de 10 secciones que serán determinadas por el jugador.

"Por años, los jugadores nos han pedido un Game Boy en el que pudieran jugar sus juegos favoritos a color, pero la tecnología y la alta demanda en consumo de batería lo hacía imposible" dijo Howard Lincon, Presidente Ejecutivo de Nintendo of América. "Una vez que se han superado los problemas técnicos, estamos listos para introducir una nueva generación de juegos a color las millones de personas que aman el Game Boy".

Las especificaciones de la tecnología, los juegos y el precio aproximado serán dados a conocer en los próximos meses. Nintendo planea lanzar el GB a color ahora en 1998".

Desde su lanzamiento inicial en 1989, el Game Boy ha dominado el mercado mundial de los portátiles, vendiendo más de 60 millones de unidades en menos de 10 años de vida. En EU el GB dominó el 90% del mercado de portátiles en 1997.

Definitivamente esta no puede ser menos que una gran noticia para todos los que somos aficionados a este excelente sistema, pues muy pronto podremos jugar toda una nueva generación de juegos portátiles a color, jugar todos los títulos viejos y sobre todo con la confianza de que este sistema pueda tener una vida tan longeva como la del GB actual.

¿Sabías que?... Nintendo of América, para manejar internamente algunos códigos de sus productos siempre ha utilizado las iniciales de sus sistemas. NES para el Nintendo 8-Bit, SNES para el Nintendo 16 Bit y NUS para el N64. Siguiendo esta lógica uno podría pensar que las iniciales del Game Boy serían GB, pero no es así; en Nintendo se utilizan las iniciales DMG para el GB, lo que significa Dot Matrix Game o juego de matriz de punto.

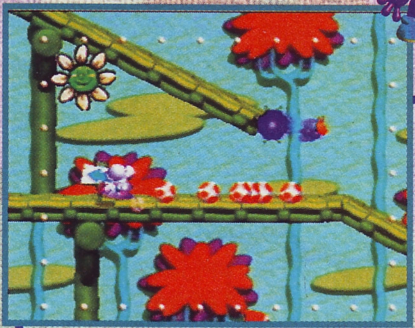
Debido a que nos han solicitado demasiado (¡sí!, aunque te parezca increíble) un truco para el juego de Daffy Duck, hemos decidido volver a darlo, ya que te ayudará bastante en tu recorrido por el juego (esto no quiere decir que nos hemos quedado en el pasado, es sólo que para varios de los niños que aún quedan en nuestra Editorial, el Super Nes significó mucho y sobre todo sus grandes juegos, y en especial éste). Además, debemos agregar que este divertido juego entra en la categoría de los títulos que están dedicados a los videojugadores más pequeños de la casa. Aquí donde nuestro protagonista es Daffy, hay un truco que te permite poder comenzar con

50 vidas y $30.000 de efectivo. Para poder acceder a todo ésto, ejecuta la siguiente secuencia en la pantalla que se muestra en la primera foto en forma rápida:

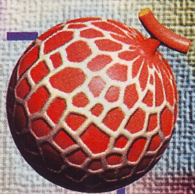
IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, Y, A, B, X.

Si ejecutaste el truco en forma correcta, escucharás la palabra "Mother".

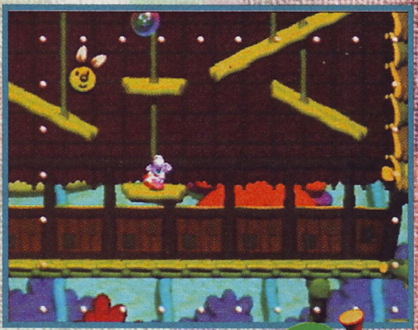
PAGINA 4



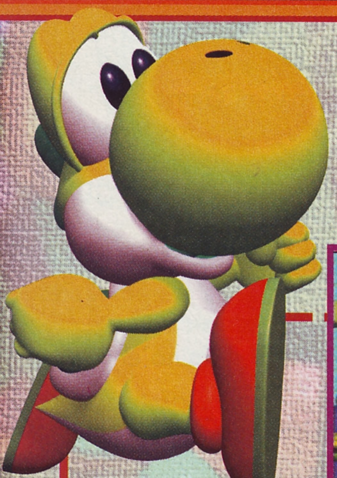
NIVEL 1

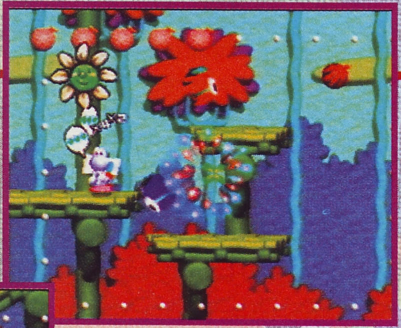


Desde el inicio del nivel, avanza hacia la izquierda y métete por la entrada que se

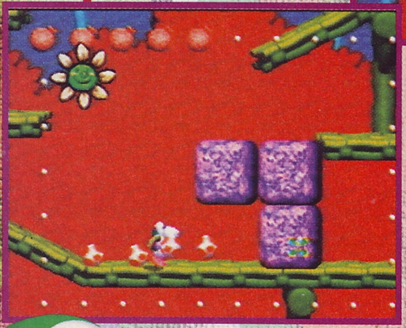


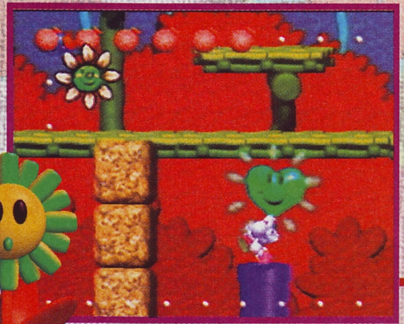
ve en la foto. Así llegas a una choza que te dará 5 monedas y un corazón de poder. Al tomar las monedas sale el 5o. melón.

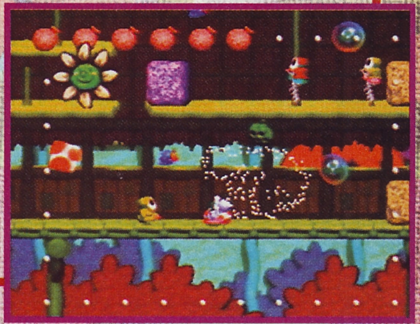




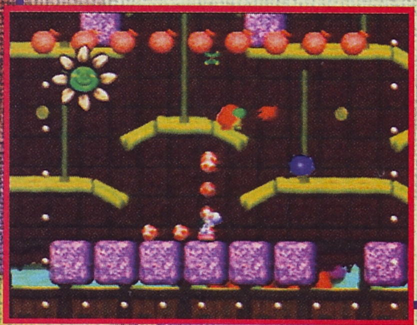
Sal de la zona anterior por el camino de abajo, elimina a los Shy-Guy que se encuentran abajo y continúa descendiendo. Al llegar a las 4 rocas azules, destrúyelas e introdúcete al tubo. Al salir del otro lado, vuela al techo de la choza y corre hacia la derecha para que llegues a otro tubo que te lleva al primer corazón. Vuelve a la choza anterior y podrás comer otros 5 melones. Regresa por el tubo de la derecha.





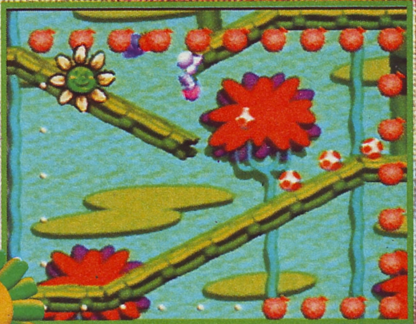


Al regresar de la choza, camina hacia la derecha y encontrarás la entrada a otra choza que también tiene 5 melones [el 5o. sale al tomar las monedas].

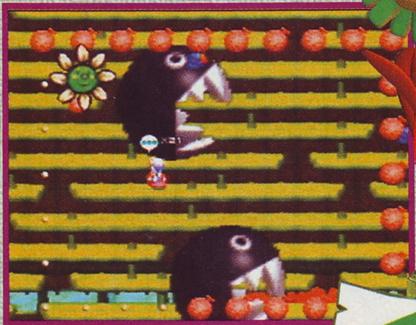


Vuelve a la parte principal del nivel por la salida de arriba, destruye la roca azul de la izquierda y elimina al sujeto que está arriba de ella. Ahora usa la flor que te convierte en huevo para subir y alcanzar el 2o. corazón.

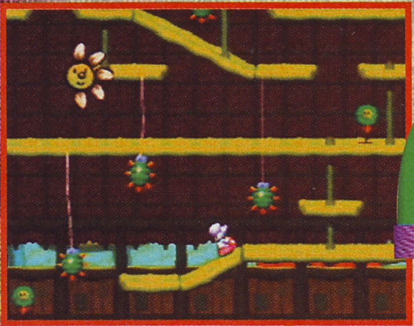
Regresa al inicio del nivel y de ahí ve hacia la derecha. Encontrarás otra choza azul con 5 melones y también aquí el 5o. sale al tomar las monedas.

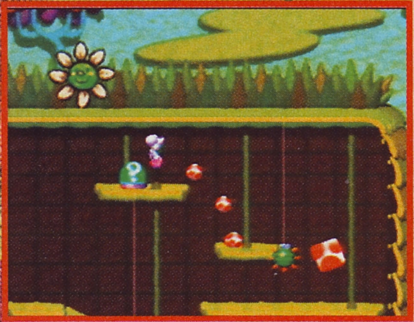


Aquí también hay melones. Ten cuidado con los Chomp-Chomp.



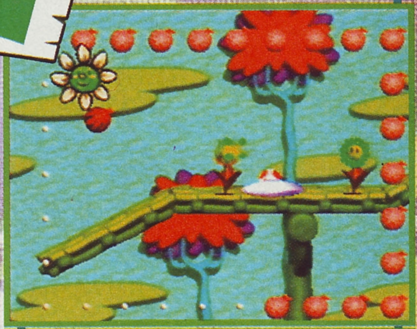
Al salir de la choza anterior, camina hacia la izquierda usando el camino que va hacia arriba y llegarás a otras 2 flores. Usa la de la izquierda para subir, tomar el corazón y luego para llegar a la plataforma de arriba

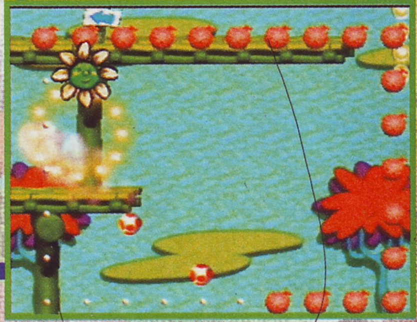




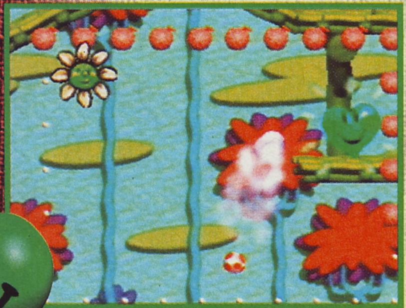
Finalmente, corre hacia la izquierda y hacia arriba para entrar en otro tubo y llegar a la última cabaña [aquí la música cambia]. Llega hasta la parte de arriba donde podrás activar un switch que saca los 5 melones faltantes.

Tendrás que esquivar a las "arañas" lo mejor que puedas.





NIVEL 2



El primero de los 3 corazones es muy fácil de conseguir, ya que sólo tienes que destruir al signo de interrogación, que se encuentra flotando dentro de una burbuja a la derecha del primer bloque verde que te da huevos para lanzar.

Este tipo de "alimento" [muy probablemente chatarra], no le gusta a Yoshi.

Justo debajo de la segunda cosa rara que le hace daño a Yoshi [ver foto anterior] hay 3 monedas, tómalas y aparecerá un melón.

A la derecha de donde se encuentra volando la primera abeja del nivel, hay 3 cajas con signo de interro-

gación. Cáele encima a la de enmedio y luego junta las otras 2 para obtener 3 melones.

Si nadas por la zona que se localiza debajo del 2o. bloque verde, podrás encontrar el 2o. corazón.

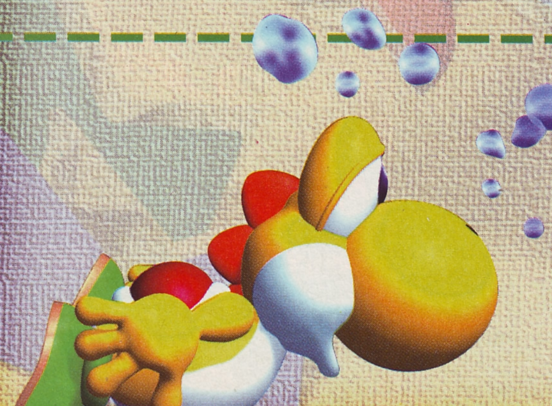
En la 3a. plataforma a la derecha del 2o. warp, hay

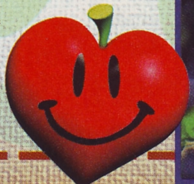
un switch rojo que aparece monedas y un melón. Búscalas debajo del agua.

En la siguiente sección vas a estar en aprietos, ya que las aguas son dominadas por un grupo de peces muy especiales. Evita lo más posible entrar alguna o caminar cerca de ella.

Junto al bloque verde, arriba hay una caja azul. Empújala para que caiga al nivel inferior y luego

júntala con la otra caja que está aquí abajo. ¡Ten cuidado con el pez!





Entra en el tubo que está bajo el agua, adelante de la 3a. caja azul. Aquí está el bonus más difícil de todo el juego, ya que tienes que usar las rocas amarillas como escalones para llegar a la meta.

Cuando llegues a la zona del 2o. pez azul, empuja la caja de ese mismo color hacia la derecha y cuando veas unas uvas, sube en ellas para alcanzar el último corazón. Continúa empujando la caja y cuando llegues a donde está la 2a. caja, júntalas.

NIVEL 3

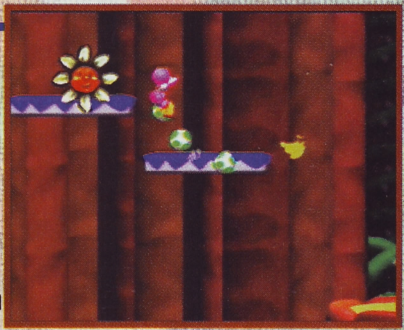
Desde el principio te enfrentarás a unas plantas carnívoras muy especiales, ya que su saliva provoca que se encoja la materia orgánica.

A las plantas carnívoras que salen de repente, elimínalas de un disparo.

Usa las plataformas azules del principio para alcanzar el primer warp.

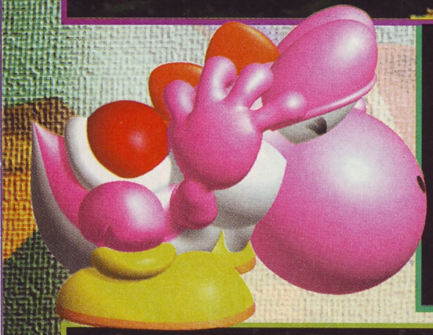
Cuando te encuentres con la 1a. caja azul, empújala hacia la derecha [ten cuidado de no caer cuando estás en la posición de la primera foto] y elimina a las 2 plantas que te saldrán en el trayecto [usa la caja para subir]. Al final del camino encontrarás la 2a. caja que te sirve para juntar ambas.

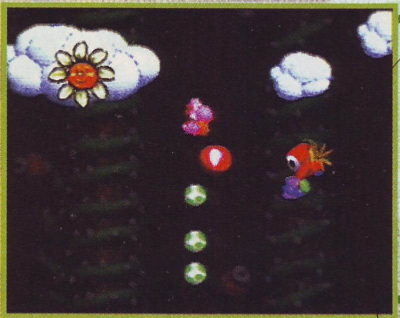
Cuando llegues al bloque verde que está a la derecha, comienza a subir usando las plataformas de la izquierda. Al llegar arriba, elimina la planta voladora y usando la plataforma, sácale todas las monedas al bloque café para obtener un melón. Esta tarea es muy difícil.



En la 2a. sección, usa las 3 plataformas azules de la derecha para llegar al tronco que esconde más plataformas. Usalas para alcanzar el corazón 1.

Después de este bloque, a la derecha y arriba, hay unas plataformas rojas. Cuando llegues a la parte más alta, encontrarás el 2o. corazón dentro de una burbuja. Después de tomarlo, vuela hacia la izquierda siguiendo el camino de monedas y encontrarás una vasija.





En la 3a. sección, al final del camino donde se encuentra la 2a. bola de madera, usa tu lengua para alcanzar un signo de exclamación. Así evitas a 2 molestas plantas y puedes cargar municiones.

Al final de esta sección, no te lances por las 3 monedas que están a la derecha de la vasija. Usa un huevo para tomarlas.

Después del bonus de las cajas, entre la 2a. y 3a. rueda de madera, está el 3er. corazón. Vence a la planta y arroja un huevo para tomarlo.

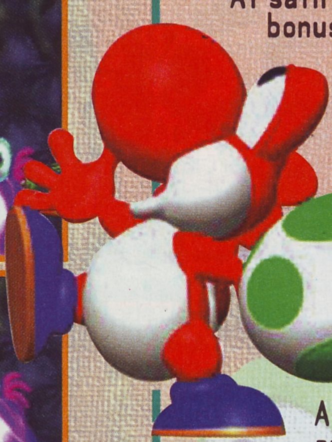
NIVEL 4

A estos sujetos no te los comas. Tírales un huevo y luego come la pluma.

En la segunda sección (la primera sólo tiene una vasija), llega con las cosas esas que parecen esponjas marinas, las de color rojo y cáele encima a una. Con esto haces que baje y así puedas tomar el 1er. corazón.

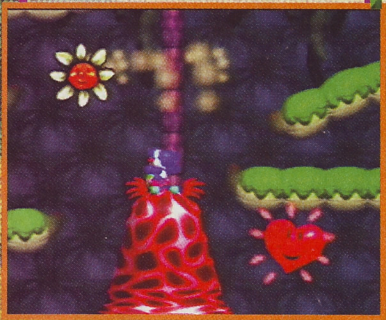
A la derecha de donde estaba el primer corazón y abajo, verás un bloque verde y otro tipo raro de color rojo. Usalo para bajar, luego sigue el camino de monedas que está abajo. Así llegarás a una vasija que te lleva a un bonus y a la meta 3. Antes de activar el bonus, te recomendamos que estudies el camino y cuando ya estés compitiendo en el bonus y pases el 4o. pilar, te salgas del agua y utilices el 5o. pilar para llegar al 6o. y de ahí saltes hacia la derecha para ahorrar tiempo.

A la derecha del tipo rojo que está cerca de la salida del bonus, hay otro tipo azul. Sube en él y deja que te eleve. Ahora salta, vuela hacia la izquierda y un melón aparecerá.



Al salir del bonus anterior, ve hacia la derecha y cuando encuentres 2 esponjas rojas, usa un huevo para romper la burbuja que encierra al switch rojo. Al activarlo, aparecerán 3 melones abajo de donde te encuentras. Cae fuerte sobre alguno de los 2 tipos de rojos de preferencia el de la derecha y cómete los melones.

Cuando llegues al sitio donde está el warp No. 2, sube a la esponja roja de la derecha y desde ahí vuela hacia la izquierda. Ahora puedes usar al tipo rojo para tomar el 2o. corazón.



En la 3a. sección avanza hasta donde se encuentra el 2o. bote de madera y antes de subir a él, colócate en el sitio indicado en la 1a. foto y dispara hacia la izquierda para que el huevo rebote y le dé a la burbuja que te da el 3er. corazón.

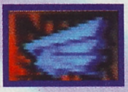
Continúa en el próximo número...

PAGINA 64 Aero Gauge

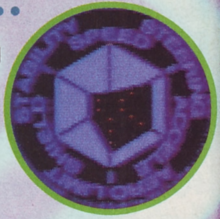
¿Necesitas velocidad? ¡Prepárate! ya que este juego está diseñado especialmente para quienes ruegan por una dosis de adrenalina pura en su sangre. Imagínate, el video corre 60 Frames por segundo (como simple referencia, una película corre a 24 por segundo). El concepto puede parecer muy similar a otros juegos, pero déjanos comentarte que el control es estupendo, además es necesario que perfecciones tus acciones y reacciones para ganar esta turbo competencia.

Con decirte que hasta puedes correr con la perspectiva del piloto, lo cual no es muy recomendable al principio, pero una vez que te acostumbras, es muy divertido.

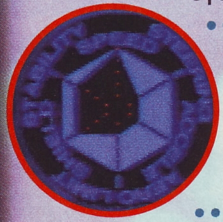
Gráficamente este juego es bueno, las pistas son bastante complejas, con muchas curvas así como ascensos y descensos. Los vehículos como siempre tienen características muy distintas entre sí. Velocidad Máxima, Curvas, Aceleración, Aero Limit, Escudo y Estabilidad son las características que convierten a cada uno de estos poderosos vehículos en veloces demonios. Veamos las diferencias más de cerca.



Azul: Este es excelente para pistas con rectas largas y con curvas no tan continuas, ya que es necesario que se enfríe un poco el motor para realizar nuevamente otro Aero Limit.



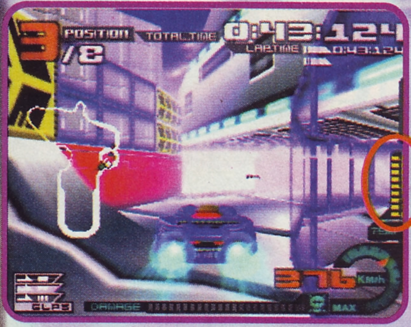
Verde: ¡Quítense!... Este es para quienes son muy, pero muy buenos para las vueltas; tiene una aceleración increíble y el Aero Limit literalmente lo arroja a grandes velocidades, aunque el motor debe estar totalmente frío antes de efectuar dicho movimiento para que la máquina no truene.



Rojo: Este es buenísimo para pistas con muchas curvas consecutivas, gracias a que el Aero Limit calienta poco la máquina, así que puedes realizarlo varias veces seguidas sin ningún problema.

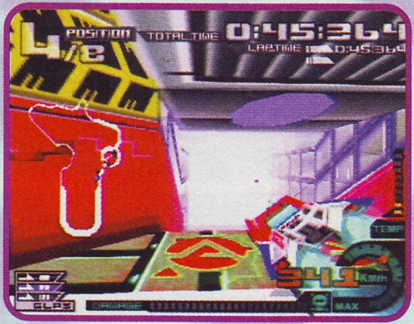
Blanco: A pesar de que no alcanza una gran velocidad por sí mismo, esta aeronave puede realizar Aero Limits algo espaciados pero con gran potencia, además de que su motor se enfría rápido.

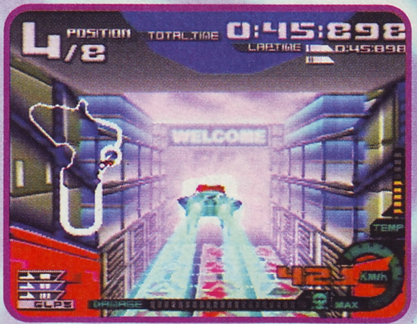
Negro: El relámpago negro no tendrá mucha aceleración pero tiene una gran velocidad máxima, además puede realizar varios Aero Limits sin descansar la máquina. Esta es la mejor aeronave para corredores expertos.

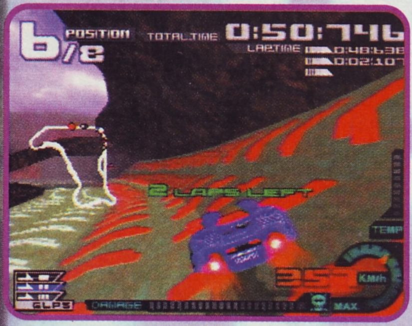


Ya hablamos de los vehículos, todos sabemos qué es la aceleración, estabilidad, curvas, velocidad máxima, pero ¿qué es el Aero Limit?
Esto es lo que permite a las máquinas alcanzar velocidades extremas, pero cuidado, ya que dependiendo de la nave es la cantidad de Aero Limit que utilizan, si la máquina se sobrecalienta, tardará un promedio de 30 segundos para enfriarse y hasta entonces no podrás realizar dicho movimiento.

Sí, qué bien, pero ¿cómo se realiza? Para efectuar este movimiento se requiere de mucha práctica, ya que no sale fácilmente en los primeros intentos. Primero necesitas una curva; antes de entrar a ella, cuando estés dentro o cuando estés por salir, presiona el botón Z para que realices el Drift o curva cerrada, suelta el botón cuando el Stick aún se encuentra de lado, suelta y vuelve a presionar el botón A para acelerar y salir expelido.

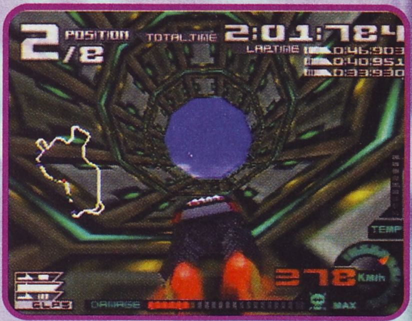




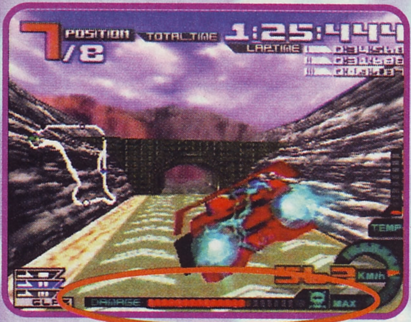


Cuando se sobrecalienta la máquina, existe otra opción para acelerar, no es muy buena pero funciona en ciertos casos: En algunas partes de las pistas, se encuentran unas flechas sobre rampas, que te aceleran. De otra forma, si corres muy pegado al piso y no hay flechas, tu velocidad disminuirá.

También en algunos tubos hay flechas y en otros, hay unos cilindros que giran y te impulsan.



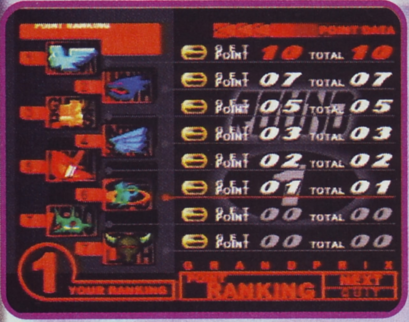
Otro punto importante es el daño de la aeronave, como ya lo mencionamos, el escudo de cada una de ellas varía, por lo que hay algunas que con el más mínimo rasguño ya se están destartalando y hay otras que parecen tanques. Sin embargo todas corren el riesgo de que se le zafen las tuercas y queden inservibles, por lo que te recomendamos utilizar los pits cuando tengas más del 50% de daño.



Ya aclarado cómo se juega, te presentamos las diferentes opciones de juego:

Grand Prix Mode

Compite por ser el mejor corredor en esta excitante competencia. Primero debes dar 2 vueltas a la pista para obtener una posición al comienzo de la carrera, esto no es reglamentario, ya que si te sales obtendrás la posición # 8. Dentro de la competencia, deberás correr sabiamente con las estrategias que ya te planteamos. Al completar las vueltas correspondientes a la pista, dependiendo de la posición en la que llegues son los puntos que obtendrás. En la dificultad Fácil debes pasar por 4 pistas, en la



Normal 5 y en la Difícil 6. Si llegas en cada una de las dificultades en 1er. lugar, al término de las pistas obtendrás grandes recompensas.

One Match Mode

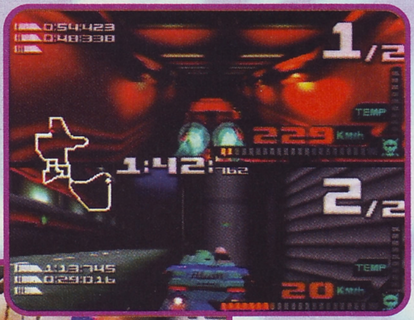
Esto es exactamente lo mismo que en Gran Prix sólo que corres por una sola pista. Este modo es muy bueno para que practiques contra los competidores y te prepares para el Grand Prix.

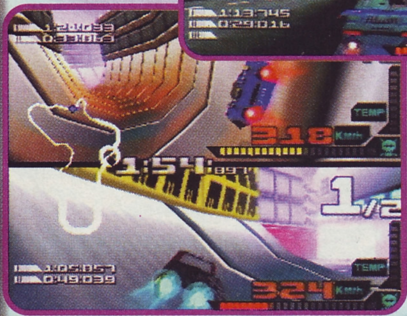
Time Attack Mode

Aquí podrás practicar en las diferentes pistas, competir contra un fantasma que tú mismo creas, contra uno grabado en el Controller Pak (dicho archivo ocupa 93 págs.) o contra los mismísimos programadores con velocidad súper extrema e hiper traumática, ya que están realmente difíciles.

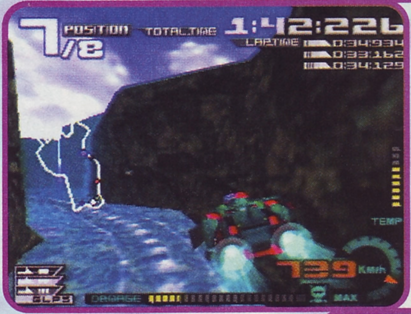
VS Mode

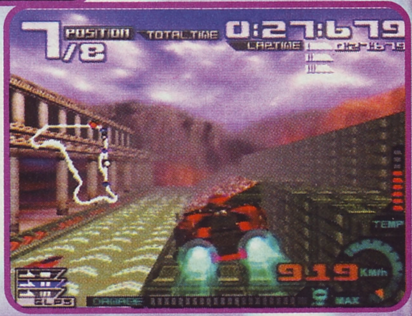
Enfréntate contra un amigo para ver quién es más audaz. Lo único malo es que el juego se pone un poco lento y no hay más competidores, sin embargo, el reto es bueno. Sería mejor si pudieran jugar 4 personas, desgraciadamente los 4 deberán turnarse los 2 controles.





Eso es todo por ahora... como último comentario te advertimos que dependiendo de la dificultad en la que juegues, será el daño y la velocidad de las aeronaves, como ejemplo, te diremos que en Fácil la velocidad máxima es de 400 km/h; en Normal (que de normal no tiene más que el nombre) es de 700 km/h y en Difícil es de 900 km/h. Como podrás ver, las diferencias son bastantes y cuando lo juegues realmente dirás ¡Qué diferencia!

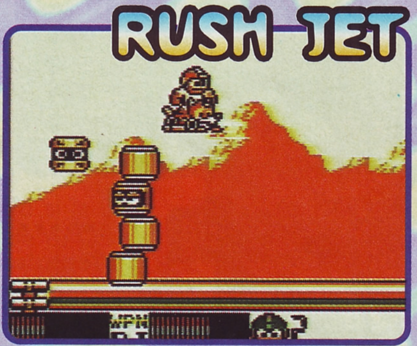


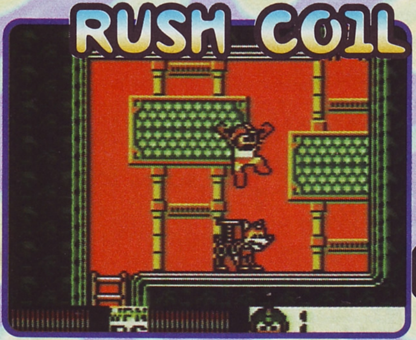


GAME VISTAZO A:

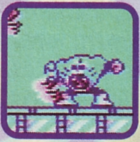
Si eres de los videojugadores a los que les gusta un juego por divertido y no por su contenido en gráficos o un desarrollo complicado en la historia, entonces tienes que jugar los Players Choice de Game Boy. Estos juegos fueron muy vendidos en su época y tal vez te parezcan un poco faltos de "temática", pero cuando los ves, no puedes parar de jugarlos, pues son sumamente divertidos y además, particularmente, todos tienen password ó te guardan la información en el cartucho, así que puedes dejar de jugar en el momento que quieres y después sacar el GB sin miedo de perder tus avances. Después de tanto rollo, vamos a los juegos.

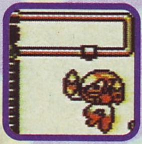
El único héroe de titanio azul, ha vuelto al Game Boy y es porque el archivillano Dr. Willy ha robado una máquina del tiempo experimental y la ha usado para escapar, así que Mega Man debe seguirlo, recuperar la máquina del tiempo y restaurar la paz nuevamente. Mega Man II es un título muy bueno, ya que conserva todos los recursos que hicieron de sus hermanos mayores juegos exitosos y consentidos.

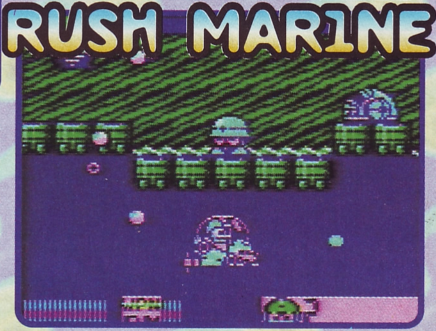




En esta aventura de Mega Man, te encontrarás con muchos enemigos que ya han aparecido en sus juegos de NES, obviamente, todos son robots. Además de que los jefes de cada escena son también viejos enemigos de Mega Man: Metal Man, Wood Man, Air Man, Clash Man. De los cuales obtendrás sus armas después de derrotarlos [como si no se adivinara esto].

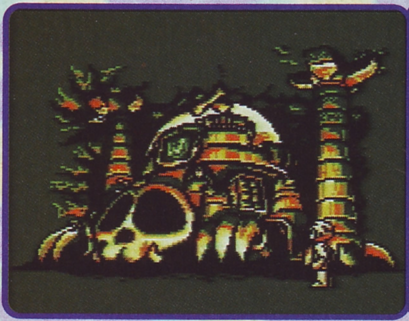


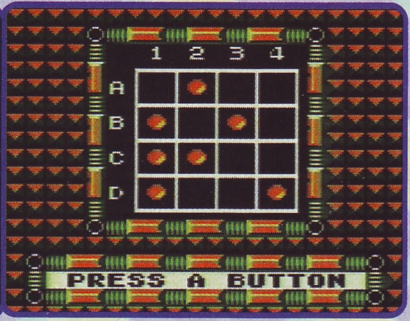




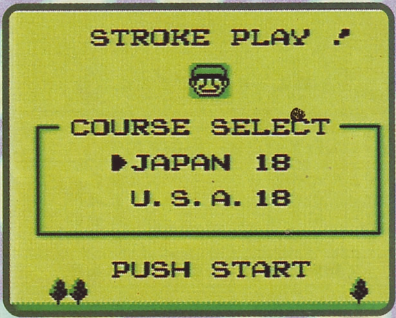
Mega Man cuenta con sus movimentos básicos incluyendo la barrida y a su fiel perro robot Rush. El te ayudará con sus tres transformaciones.

Después de derrotarlos, encontrarás la fortaleza del Dr. Willy, pero te tirará a un cuarto donde deberás pasar otras cuatro escenas y otros robots, pero te toca a ti descubrir qué otras sorpresas te esperan. ¡Recuerda anotar tus passwords!

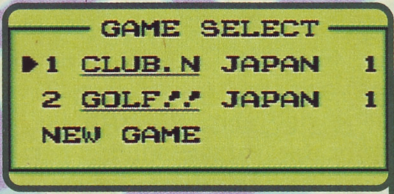


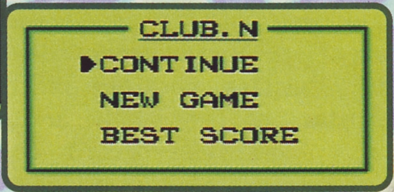


Si piensas que el golf es un deporte aburrido o que necesitas un día soleado para jugarlo, estás sumamente equivocado. Golf para Game Boy, es un título que hasta a los que no les gusta, lo disfrutan plenamente, ya que tienes todo lo necesario para jugar como si estuvieras ahí, palos de distintos tipos para hacer golpes más elevados, de más distancia, de cerca, etc.

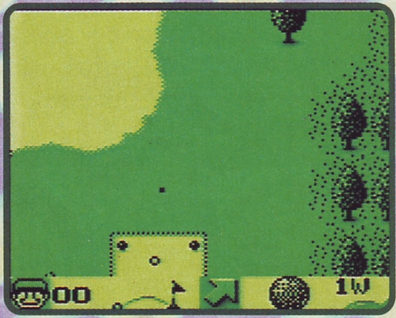


En este juego puedes guardar dos archivos con su nombre correspondiente, cada archivo puede continuar un juego que ya hayas empezado, o empezar uno nuevo con ese mismo, es decir, cada archivo es como si en realidad te registraras en el club de golf del cartucho. Si empiezas un juego nuevo, puedes elegir en qué país jugar, ya sea en Japón o en U. S. A.

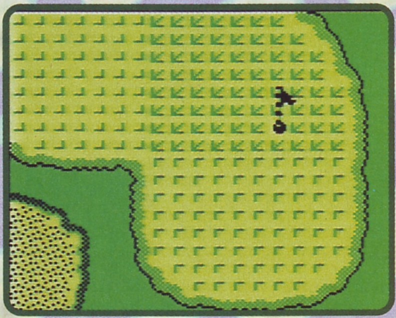




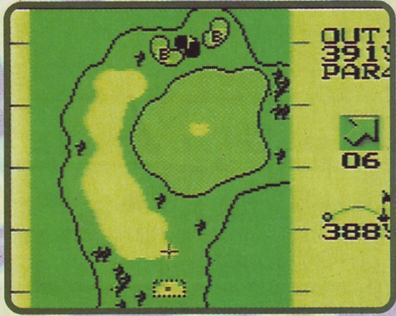
Dentro del juego tienes tres vistas del hoyo en el que estés jugando:



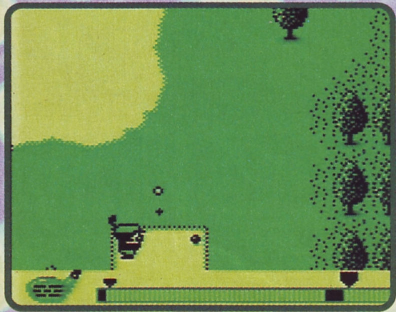
Posición: En esta puedes ver la dirección y fuerza del viento, tu bola, el hoyo, los golpes que vayas dando y puedes seleccionar el palo.



Cerca Del Hoyo: Aquí sólo puedes usar el palo PT.

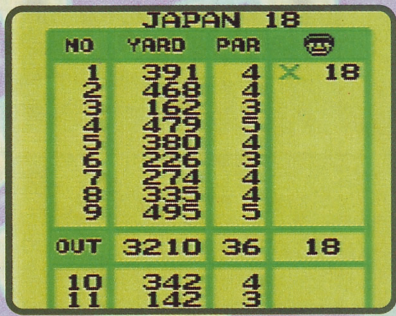


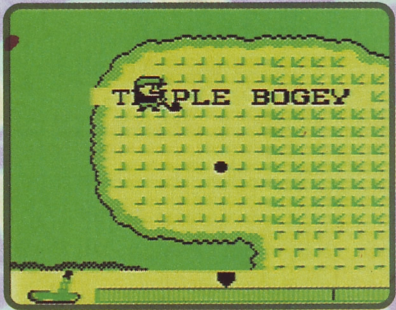
Todo El Campo: Esta la puedes avanzar ó retroceder si es que el campo es muy grande para tener una mejor estrategia en tus jugadas.



Una vez que decidas cómo será tu golpe, pasas a una pantalla donde aparece Mario para golpear la bola; al ejecutar el golpe presiona el botón A para que empiece a dar fuerza, presiónalo nuevamente para fijar la fuerza y una vez más en la línea negra para que dé el golpe correcto.

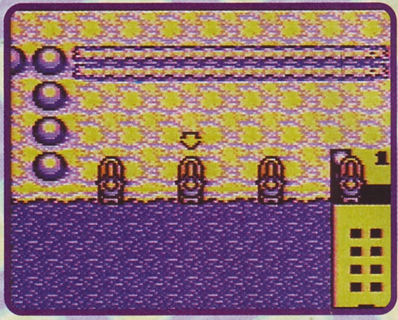
Además, puedes darle efecto a la bola si fijas el golpe a la izquierda o a la derecha y puedes controlar la altura presionando arriba ó abajo durante el golpe. Si aprietas Start durante el juego, podrás ver tus avances: golpes en cada hoyo, fuera, hoyos en uno, etc.

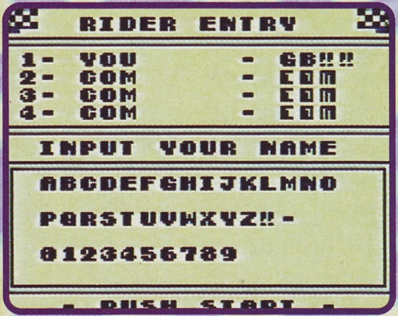




Como verás, Golf es muy sencillo de jugar, pero requiere de gran estrategia y conocimiento en los palos, si le das una leída al instructivo, podrás ver todos los beneficios y contras de cada uno y la terminología usada en el juego para que puedas comprenderlo mejor.

Ahora, damos paso a un juegazo que muchos conocen para el N64, pero que tiene su versión anterior en el Game Boy. En esta versión más sencilla pero no menos divertida, la vista es por arriba, también cuenta con la opción de poder conectarse con el Video Link para jugar con un amigo y además con el adaptador cuádruple, pueden participar hasta cuatro videojugadores a la vez. Si estás tú solo, los demás competidores serán controlados por el CPU.

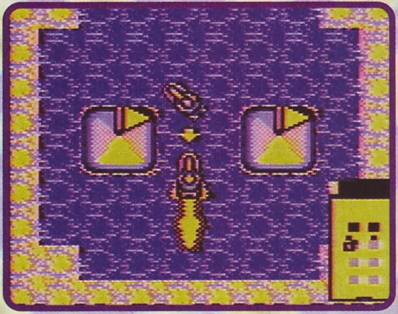




Wave Race tiene varios modos de juego que son: 1P, para un solo jugador, Practice, para que practiques las pistas, Multi, para que compitas con uno ó más amigos y Record, donde verás todos los récords de cada pista.

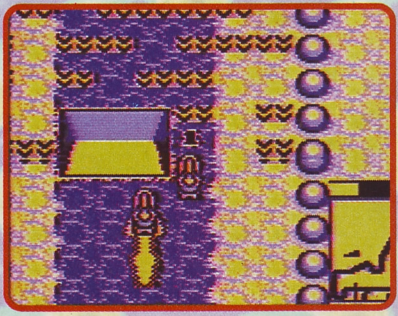
Circuit: Compite con los demás participantes por el codiciado primer lugar, además de que si consigues los puntos necesarios, podrás acceder a una categoría adelantada de motos.

Slalom: Destreza, rapidez y muchísima maña te harán ganar las pistas en el slalom. Aquí debes pasar por en medio del mayor número de banderitas que hay en la pista, lamentablemente ¡Los demás también buscan eso!

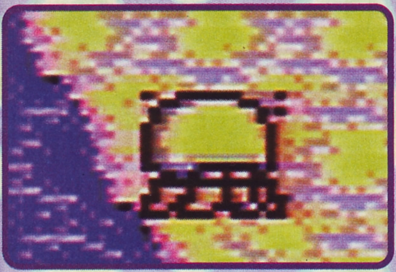


Antes de cada pista, tu lugar y el de los demás será elegido al azar, por lo que debes tomarlo en cuenta para arrancar bien.

En tu camino encontrarás dos tipos de ítems que te ayudan a molestar a los demás participantes.

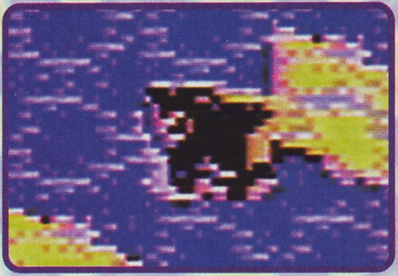


Obviamente, también encontrarás cosas que te perjudican como remolinos y piedras, pero los puedes saltar con las rampas, si presionas Abajo, tu moto salta más, pero si presionas Arriba, salta menos pero cae mejor.



Pulpo: Este ítem te da la capacidad de quitarle el turbo a los competidores que toques.

Delfín: Este otro, te da una mejor maniobrabilidad de tu moto, así que fíjate porque no están precisamente dentro de la pista.

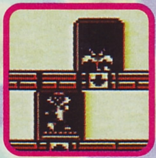


Wave Race es un título bastante bueno y se juega perfectamente aún en la primera edición de este sistema portátil, algo muy interesante es ir consiguiendo los puntos para abrir las demás categorías y para lograrlo, tienes que llegar en primer lugar en casi todas las pistas, así que tienes bastante reto en este cartucho.

Terminamos este artículo con el conejo más loco del mundo, Bugs Bunny. En este juego, Bugs debe rescatar a Honey Bunny, quien ha sido secuestrada por los malvados Silvester, Yosemite Sam, Willy E. Coyote y Daffy Duck. Obviamente, Bugs tendrá que resolver varios cuartos antes de encontrar a Honey, para hacerlo, deberá recolectar todas las zanahorias antes de que algún villano lo atrape.

Para ayudarte en tu camino, utiliza los siguientes ítems:

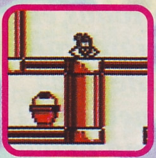
Recolecta todas, para pasar a la siguiente escena.



Puertas: Tu principal manera de escape, si las usas al mismo tiempo que un villano [en sentido contrario], no te hará daño.

Pócima: Este ítem te hace invencible por un corto tiempo.

Cajas Fuertes, Macetas, Cajas, Pesas: Empújalas hacia los villanos para noquearlos.



Tubo: Es lo mismo que la puerta.

Guante de Box: Recógelo y lo podrás lanzar al enemigo cuando lo necesites [sólo uno por cada uno que agarres].

TIPS GENERALES

Ten cuidado al usar las escaleras, porque una vez que subas o bajes, ya no podrás detener a Bugs y esto no permite que te arrepientas a la mitad.

No elimines a un enemigo con el guante a menos de que sea una situación difícil.

Observa bien la repetición de tus jugadas para que planees tu próxima estrategia.

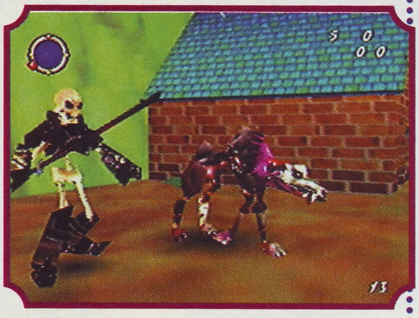
The Bugs Bunny Crazy Castle es un título muy sencillo en gráficos y temática, pero no es un juego fácil pues debes tener en cuenta que Bugs es vulnerable y tienes que reaccionar rápidamente para escapar de los tipos malos, su opción de password lo hace muy recomendable en cualquier ocasión.

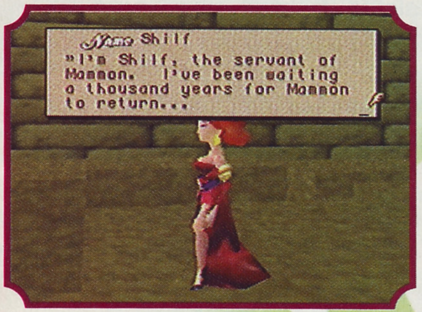
Bien, tal como dijimos al principio de este artículo, estos cuatro juegos son bastante divertidos y es muy bueno que los hayan vuelto a sacar. Otro punto importante de estos relanzamientos es que son más baratos que un juego normal. Por lo tanto, esta vez no hay pretexto para no tenerlos en tu coleccion si es que te falta alguno.

PAGINA 64 Quest 64

Después de ver para el N64 muchos juegos de carreras, juegos de peleas, juegos de carreras, juegos de puzzle, juegos de carreras, juegos de primera persona, juegos de carreras, juegos de deportes y juegos de carreras, por fin, en este mes aparecerá para este sistema el primer RPG: Quest 64.

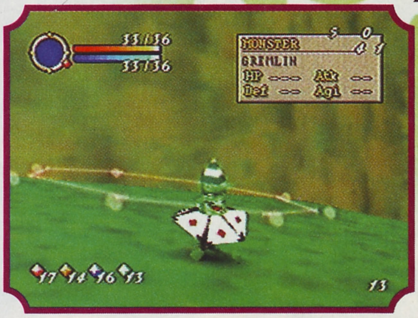
Quest 64 es un juego programado en Japón por la compañía Imagineer y será distribuido en nuestro continente por THQ. Este hecho seguramente ya es conocido por ti desde que tenemos bastante tiempo mencionándolo, pero lo bueno es que



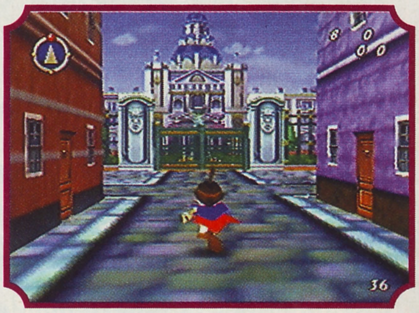


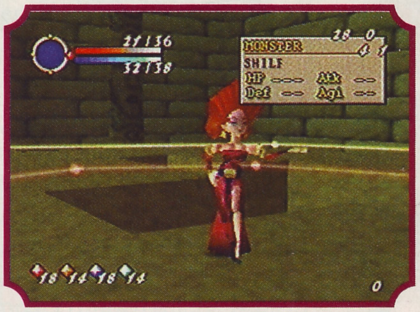
por fin ya podremos disfrutar, todos los que somo aficionados a este género, de un buen RPG.

La historia de Quest 64 es la siguiente: La tierra de Celtland ha entrado en un tiempo de "Caos Espiritual" debido al robo del libro "Eletail" por el hechicero maestro. Este libro contiene los secretos de los guardianes de los espíritus. Estos secretos fueron guardados en épocas anteriores por los magos de Celtland, lo cual les daba poder para manipular los 4 espíritus de la naturaleza: Tierra, Aire, Agua y Fuego.



Un valiente ciudadano de Celtland de nombre Lord Bartholomy, salió en busca de este libro y nunca regresó. Así que la única esperanza para todos, es que el hijo de Lord Bartholomy, Brian, quien tiene poca experiencia como mago (claro, él es personaje principal) encuentre el libro de Eletail antes que la oscuridad eterna, caiga sobre el reino. Tal como se ha mencionado,



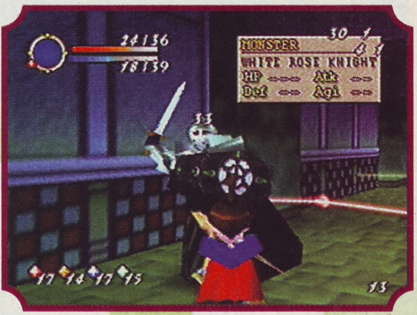


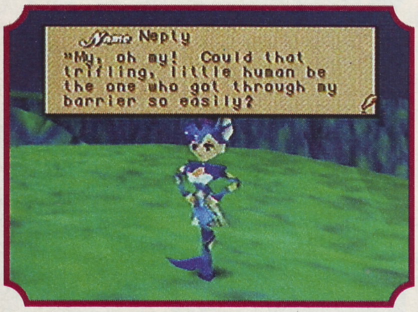
los elementos nuevos que se incorporan al género de los RPG's con el juego de Quest 64, son interesantes. Primero

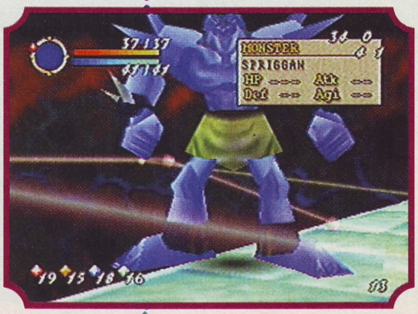
que nada el modo de batalla (el cual fue mejorado desde la última vez que hablamos de él) es una mezcla de RPG y Acción, pues al ir el héroe caminando por el campo, se encontrará con un grupo de enemigos. Al aparecer estos enemigos, también aparece rodeándolos a ellos y a ti, un campo de fuerza que delimita el terreno de batalla. Dentro de esta área te podrás mover para atacar a tus enemigos, ya sea con tus armas o con hechizos basados en los 4 elementos primarios. Cuentas con un número limitado de ataques por cada magia y como hemos mencionado anteriormente, puedes combinar estos elementos para crear hechizos más poderosos o útiles que los normales (o hacer un elemento más poderoso usando 2 ó 3 veces el mismo elemento) Por cierto, en la última versión preliminar que revisamos de este juego, las magias se seleccionaban con la unidad de botones C, siendo ésta una forma muy dinámica de jugar evitando así los típicos menús en los que se eligen la magia y que a veces son muy tediosos.

Se dice que se pueden lograr más de 50 combinaciones de magias de esta forma. Al pelear contra estos monstruos, verás información importante como su nombre, sus HP y una pantalla muy similar para ti; éstos como ves, son elementos clásicos de los RPG's.

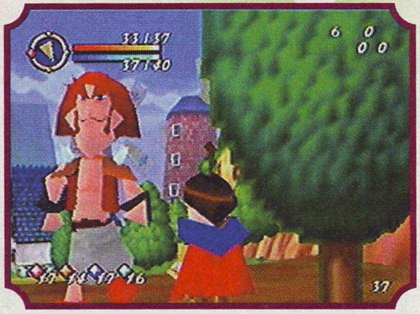
Entre los elementos característicos de los RPG's tradicionales tenemos, el hecho de que tu personaje vaya vistando ciudades, conociendo gente, comprando ítems, armas y también resolviendo acertijos. Todos los elementos del juego están en gráficos poligonales en 3D



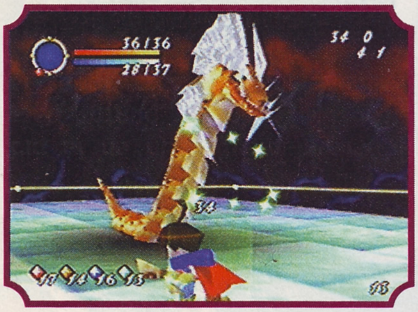




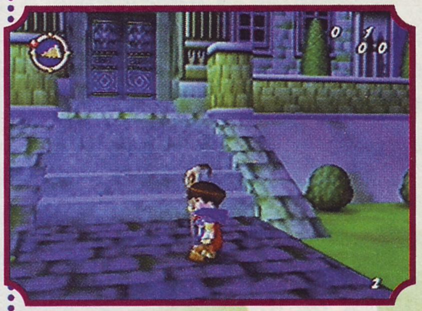
(enemigos, amigos e ítems). Obviamente al estar viajando de ciudad en ciudad, tendrás que cruzar diferentes ambientes y los enemigos que salen en estos ambientes son muy característicos; pero pueden cambiar, ya que al juego se le ha incorporado la opción de jugar con un simulador de tiempo, así si estás mucho tiempo fuera de una ciudad, te puede sorprender la noche en un bosque tenebroso y donde nadie te puede oir cuando grites para pedir auxilio.

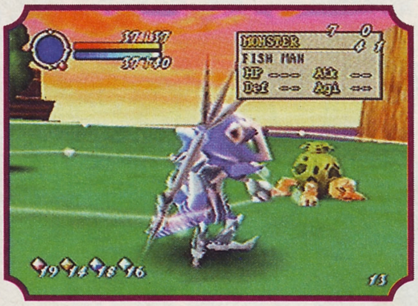


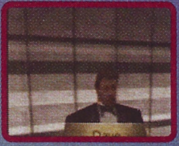
La música de este título es espectacular, como la que generalmente se usa en este tipo de juegos y es moderadamente larga. Sin embargo, hay una cosa que aún no comprendemos y es que nuestros contactos dentro de THQ mencionan que Quest 64 será compatible con el Controller Pak, pero ¿será compatible o será necesario? Ojalá y sea compatible, porque si no, muchos jugadores no podrán grabar sus avances si no se consiguen el Controller Pak.

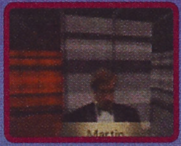


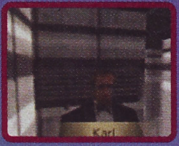
Una de las primeras ideas al desarrollar este título, es que fuera "multipersonajes", es decir, que fueran varios los personajes con los que ibas a jugar, pero a fin de cuentas se decidió dejar solamente a Brian como personaje principal y a los otros 3 como personajes secundarios, que sólo te ayudaran de forma indirecta dándote pistas o ayudándote de otra forma. Bien, finalmente podemos decir que este juego está muy bien hecho (y tiene que serlo, con todo el tiempo que se tardaron en el desarrollo) y mantendrá bastante ocupados a los fans del género hasta que salga dentro de algunos meses Legend of Zelda 64. Sí, ya hemos dicho que estos juegos no se comparan, pero, ¿habrá alguien que juegue Quest 64 y que no esté ansioso por jugar también Zelda 64?.

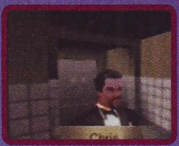












64 PERSONAJES GOLDENEYE 007

Entra a la pantalla de selección y en Multiplayer ejecuta la siguiente secuencia. Si lo haces bien, inmediatamente aparecen todos los personajes que puedes sacar jugando normalmente y otros más, dando un total de 64 personajes a seleccionar.

Mantén presionado L R y presiona ◁

Mantén presionado L presiona △

Mantén presionado L R y presiona ← en el Control Pad (no el Control Stick)

Mantén presionado L y presiona → en el Control Pad

Mantén presionado R y presiona ↓ en el Control Pad

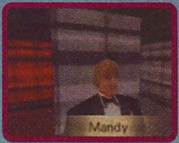
Mantén presionado L R y presiona ◁

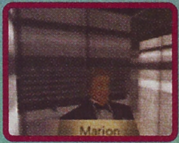
Mantén presionado L y presiona △

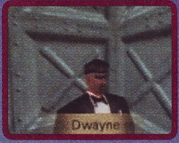
Mantén presionado L R y presiona → en el Control Pad

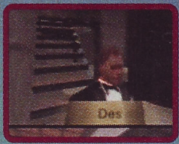
Mantén presionado L R y presiona ▽

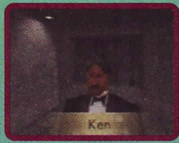
Mantén presionado L y presiona ↓ en el Control Pad

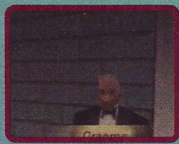


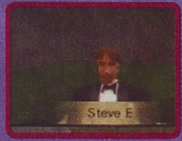


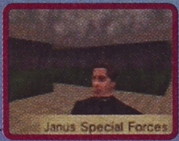


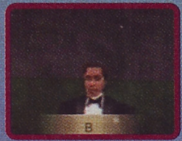










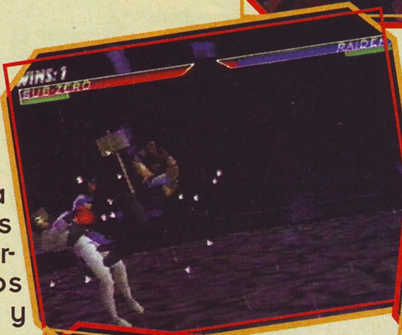


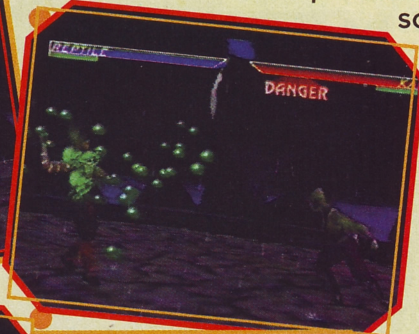
PAGINA 64

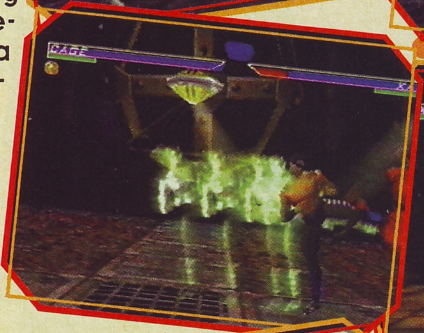
MORTAL KOMBAT 4

**Ahora los personajes de Mortal Kombat hacen su debut en el mundo 3D y muchos piensan que ya era hora.
Esta adaptación conserva casi la totalidad de las cosas que se ven en la versión de arcadia, así que vamos a ver rápidamente lo que trae.**

Se supone que Raiden fue convocado por los dioses para pelear en Mortal Kombat y proteger a la Tierra del inminente ataque de Shinnok. Algunos de los participantes del torneo, pelean con el fin de ayudar al malo (aparentemente) y otros para proteger a la Tierra. Para esto, existen 15 personajes entre los que se encuentran 8 de las versiones anteriores de MK y los demás de Mythologies. Cada uno cuenta con sus poderes (los 8 personajes traen los poderes clásicos y uno que otro nuevo), además, ahora tienen la posibilidad de sacar armas. Esto de las armas le proporciona más emoción a las peleas y también le da más ventaja al peleador que la posee.







Ambos peleadores pueden sacar las armas al mismo tiempo y no sólo puedes golpear con ellas, si no que también puedes arrojarlas para bajarle más energía a tu oponente.

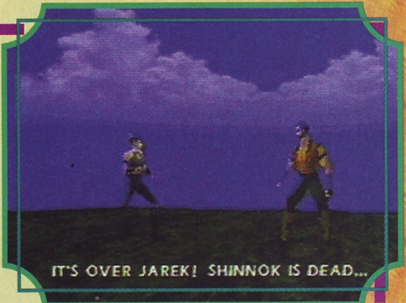
Hay escenarios en donde aparecen objetos tirados en el piso, entre ellos hay cabezas humanas, rocas o bolas con puntas. Estas cosas también puedes lanzarlas y bajan bastante energía. Al lanzarlas puedes volver a tomarlas y seguir arrojándolas, ya que no se destruyen al chocar con el oponente. Un buen detalle que hace más buena la pelea y hace que uno piense mejor sus estrategias de juego.

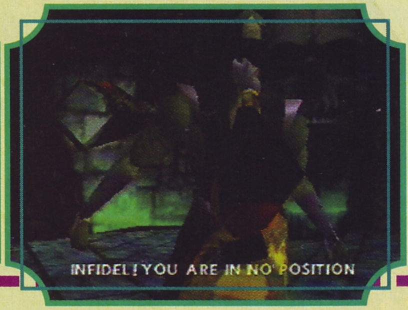
Cada personaje tiene 2 fatalities personales y un fatality extra que es del escenario. Este último movimiento consiste en darle un Uppercut al oponente derrotado, para arrojarlo al techo que está decorado con estacas.
Este fatality es así para todas las escenas, menos una donde al fondo hay unos ventiladores que al comienzo de la pelea, empiezan girando lentamente y conforme se va desarrollando el kombate van girando más rápido. La gracia es que cuando la batalla concluye, el ganador tiene la oportunidad de hacerle un "avioncito" para arrojarlo a estos ventiladores. Lo que hubiera estado muy bueno, es que le dieran la oportunidad al ganador de atinarle al ventilador para completar con éxito el fatality. Por cierto, otro movimiento que comparten todos los personajes, es el "agarre" que viene en dos variedades.

La primera se ejecuta con golpe bajo y en términos generales, el que ejecuta el movimiento, agarra al oponente y lo arroja al piso violentamente.

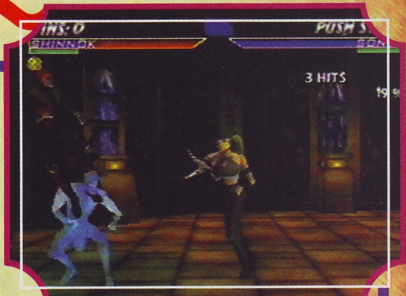
La segunda variedad de agarre, se ejecuta con la patada baja y es un movimiento más fuerte aún, ya que el peleador puede sufrir una torcedura de brazo, una ruptura de pierna o una fractura de cuello acompañada de un pisotón en éste. Ahora, con todo esto de los agarres, uno se da cuenta que los personajes son más que hombres ordinarios, no sólo porque resisten golpes muy duros, sino porque después de una torcedura de brazo con hacer un simple movimiento de éste ya se lo acomodaron como si nada. Esto se ve muy cómico y para nuestro gusto está bien que lo hayan puesto aunque esté un poco exagerado.

Por otra parte, los finales se trataron de adaptar a la historia de Mythologies, aunque hay algunos un poco extraños. Para nuestro gusto los finales están "un poco" feos, pero el que sí se ganó el premio a lo "complejo", fue el de Reiko (que por cierto se parece mucho a Robin) que sólo sale parado en un escenario y de pronto se teletransporta a otra dimensión y ya; no trae ni explicación ni nada. El único que se nos hizo bueno y gracioso fue el de J. Cage, en donde sus fans (incluyendo a Arnold) le arrojan tomates y botellas por expresarse ridículamente del torneo.





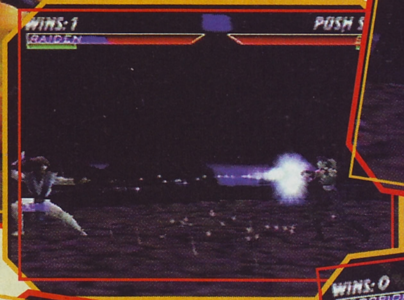
Otra de las cosas raras que notamos, es que en el fatality de Jarek (el que corta en trozos al oponente con rayos láser), éste deja activados los mortales rayos y se pone a hacer movimientos de brazos. Si son tan poderosos sus rayos, ¿por qué no se corta él mismo los brazos?



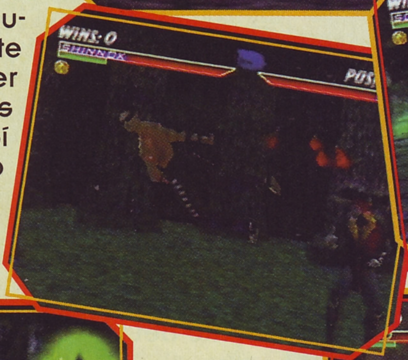
Una de las cosas que también nos llamó la atención del juego, es que Shinnok, puede tomar las habilidades de todos los personajes como Shang Tsung, pero a diferencia de éste, no cambia su apariencia física. Cuando adopta la forma de Sub-Zero y ejecuta el poder de Clon, en vez de que salga con la forma de Shinnok sale con la forma de Sub-Zero (lo que pasa es que es un clon imperfecto o genéticamente defectuoso).

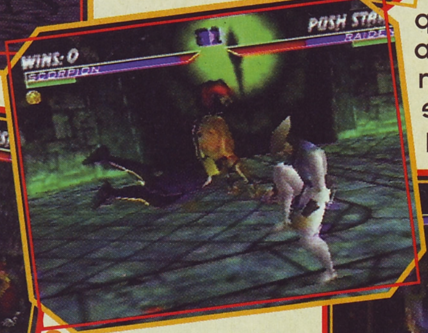
A Sub-Zero ya se le puede escoger con o sin máscara. Ambos modelos presentan las mismas ventajas y desventajas.

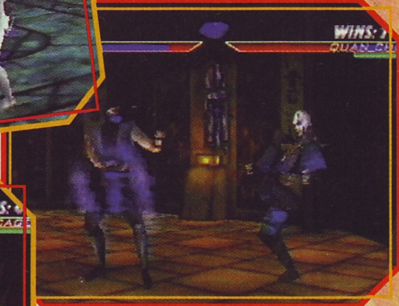
Otra cosa que le agregaron a este personaje, es que cuando congela a sus enemigos, les baja menos energía al golpearlos.

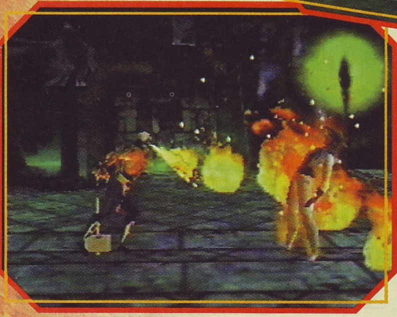


Esto se nos hace correcto, ya que muchos usaban este poder para hacer combos y trabadas muy severas. Así se le está dando más oportunidad al contrincante de seguir peleando.



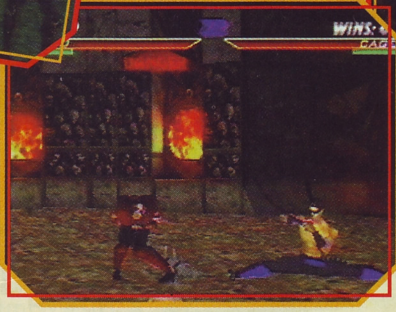






Los modos de juego de este título son, obviamente el Normal, el mo-do de Torneo, Endurance y Práctica. Esta última puede ser jugada por una o dos personas, además que puedes usar todos los poderes, incluyendo la forma para sacar las armas, así que no tendrás problemas para dominar el juego en muy poco tiempo. De las cosas que vimos mal de este título, es que es muy fácil trabar, sobre todo a la máquina. Le hubieran puesto más fatalities de escenario, ya que eso de ver estacas flotando en el cielo en escenas como el bosque, como que deja mucho qué desear. Las animaciones de los personajes en los finales está un poco tiesa, la hubieran mejorado. Por otro lado, las armas, los nuevos fatalities y el nuevo look de los personajes se nos hizo bueno. Lo que le faltó a esta adaptación con respecto a la versión de arcadias, fue que conservara la definición de las imágenes, ya que en arcadia se ven mejor.

Otra de las cosas que conservó de las arcadias, fue la escena donde se ve al personaje cayendo al pozo después de haber sido derrotado. Si no continúas, se ve cómo al final del pozo, hay unas puntas y cómo se encaja el personaje en ellas. Para nuestro gusto, el juego es bueno aunque resulta muy fácil trabarlo. Los gráficos pudieron haber sido mejorados y los finales debieron ser mucho mejores (el de Cage está bien). Los fatalities están muy buenos y se nota que le pusieron empeño en este punto, ya que los de MK3 cansaban después de un rato.



MACE The Dark Age

PRACTICE MODE PARA 2 JUGADORES

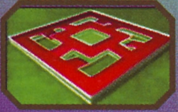
Debido a que últimamente nos a estado visitando un fantasma, que hizo en el número pasado, que las fotografías de este truco fueran poco nítidas nos vemos en la obligación de publicarlo nuevamente.

Para que puedan ambos jugadores pelear en el modo de práctica, deberán hacer lo siguiente: En la pantalla del título del juego, señala la opción de Practice y entonces presiona simultáneamente Start en el control 1 y 2. Si lo haces correctamente, irás a la pantalla de selección de personaje y los 2 jugadores podrán elegir a sus peleadores, para luego llegar a la pantalla de práctica. Como bien sabes, en este modo no hay barras de energía, por lo que podrás pelear contra un amigo hasta que tú lo desees.

MARIO KART 64

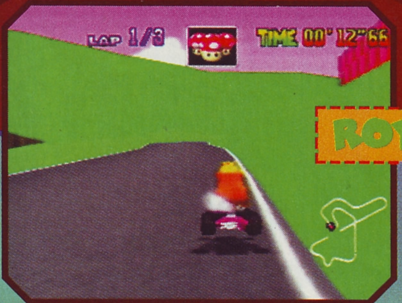
BUGS

Este bug se tiene que hacer en Battle Mode. Si no tienes un segundo control, no importa, sólo escoge esta opción y en la pantalla de selección de personaje tendrás que cambiar tu control de puerto en puerto para escoger a los demás personajes. Ahora escoge Double Deck como campo de batalla.

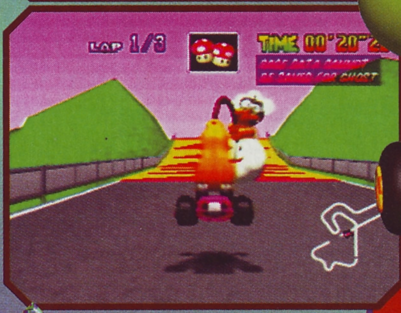


Ya que estés en la batalla, dirígete de la parte verde donde comienzas, hacia el nivel superior (parte roja). En esta zona tienes que dejarte caer por el hoyo del centro y justo cuando comiences a descender hacia la zona verde, presiona A, B y mantén el Stick hacia la derecha o la izquierda (como si quisieras dar un giro rápido). Así, al tocar las pista, tu personaje intentará hacer un agujero en el piso con la parte lateral del Kart.

Ahora veamos un atajo que puede se puede hacer sin necesidad de que alguien te ayude.



ROYAL RACEWAY



Después de pasar la 3a. curva desde la meta, existe un atajo que te ahorra casi media pista y para lograrlo necesitarás un hongo. Pégate del lado derecho de la pista y da un giro de 90 grados hacia la izquierda, de forma que te encamines directamente al precipicio. Activa tu hongo y cuando estés en la orilla salta. Si logras estrellarte en la pared de la montaña entonces podrás ver que Lakitu te estará colocando sobre la rampa.

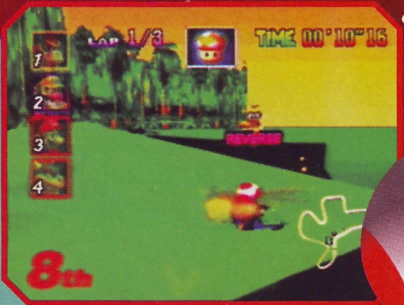
Este es un detalle muy gracioso del juego. En Kalimari Desert existen unas vías de tren por donde pasa una locomotora, ¿cierto? !!FALSO!! no es UNA locomotora, son DOS. Para comprobarlo, dos competidores deben meterse en las vías y colocarse en extremos opuestos del óvalo por donde viaja el tren. Así podrán ver cómo están pasando las dos locomotoras en extremos opuestos de la vía. También puedes verlo jugando solo. Métete en las vías y cuando alcances a ver a una de las dos locomotoras, regresa inmediatamente y en un par de segundos podrás ver la segunda locomotora que viene en camino.

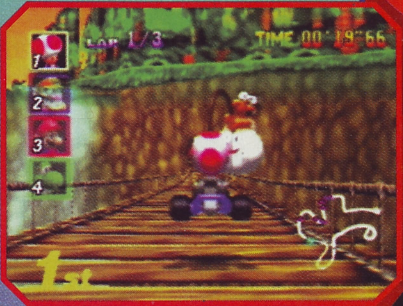
En la misma pista existe otro atajo, justamente en la primera curva después de la meta. Para este atajo debes tener mucha práctica, ya que los cocos te harán más difícil la tarea. Cuando pases la primera curva, regresa y conduce hacia el lado derecho, como si fueras a tirarte al agua, tratando de pasarte del otro lado de la selva.

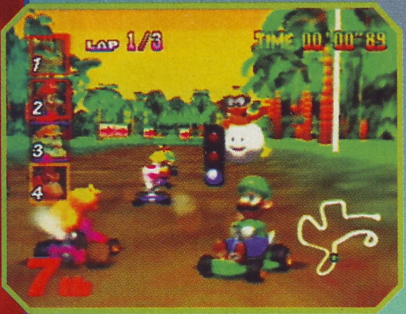
Aquí necesitarás la ayuda de hongos o preferentemente de una estrella. Ya que estés del lado verde, conduce hacia adelante tratando de caer en el puente que atraviesa enfrente de la cascada.

D.K.'S JUNGLE PARKWAY

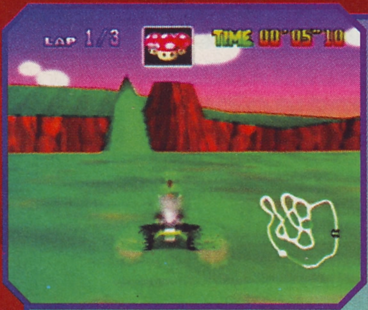
Cuando pases los primeros premios y puedas ver la rampa que te permite saltar el río, conduce hacia la derecha de modo que entres en la zona verde y dirígete hacia la barra de "seguridad" (de seguridad no tiene nada y menos si te han pegado con una concha) para que la saltes y caigas en la rampa. Para que puedas saltarla más fácilmente, trata de hacerlo lo más a la derecha posible, donde la zona verde esté casi al mismo nivel que la curva. Ten cuidado ya que si te llegas a pasar, Lakitu vendrá a rescatarte. Aquí puede que quedes enterrado en la pista por los cocazos. También cuídate de que los cocos no te desvíen de tu trayectoria después del salto, ya que podrías quedar en sentido contrario. Este atajo casi no te da mucha ventaja, pero es muy útil cuando te van ganando por un par de segundos o cuando alguien con conchas va detrás de ti y planea arrollarte en la curva (donde se supone que está la barra de contención) para sacarte.

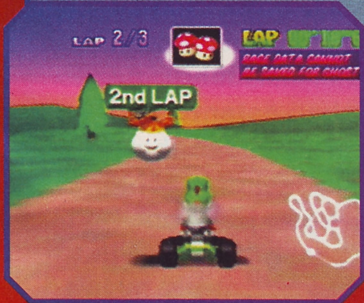






Si eres perezoso y no quieres conducir por la pista, te sugerimos este atajo:
Al comenzar la carrera regresa inmediatamente a la cueva y voltéate para conducir de regreso a la salida de ésta. Ahora, cuando vayas a llegar al umbral de la cueva, conduce hacia el lado izquierdo del umbral, como si quisieras chocar con la pared de enfrente.
El objetivo es que tu personaje atraviese la pared para que caiga en un pozo subterráneo con agua. El atajo te va a salir sólo si después de atravesar la pared, tu personaje va pegado a la pared de la cueva. Al caer al agua, Lakitu te rescatará y entonces aparecerás en el interior de la cueva. Ahora, conduce hasta la meta y te tomarán en cuenta una vuelta. Repite esto para las 3 vueltas y lograrás un muy buen récord (por cierto, entre los récords tops internos de nuestra revista, el menor tiempo de esta pista lo obtuvo Ryo, y Ace por su parte, no lo ha podido soportar por lo que tuvimos que esconder los cartuchos que tenemos debido a que recibimos una fuerte amenaza de este individuo, que consistía en deretirlos utilizando el ácido de su saliva. ¡Qué horrible muerte de un cartucho!, ¿no?). Este atajo lo puedes hacer las tres veces seguidas, sin necesidad de pa-sar la meta y regrésate, o sea cuando ha-gas el primero y te coloquen en la cueva, vuelve a intentar el segundo. Si este truco lo haces 4 veces seguidas, entonces verás que llegas a la meta por debajo de la tierra.





Para este otro atajo también vas a necesitar un hongo. En Yoshi Valley al comenzar la pista colócate viendo hacia el lado izquierdo de la pista, conduce hacia el frente usando el hongo y saltando antes de que el terreno cambie de dirección hacia abajo.
Aquí tienes que tratar de pasar sobre la barra y golpear el costado de la montaña en la zona mostrada en la foto.
Así, Lakitu te colocará al inicio de la pista pero con una vuelta de más.

Finalmente, en Toad's Turnpike, existe otro atajo que varios lectores nos han enviado explicándolo como que se tiene que hacer en equipo, pero no es así. Después de la meta, cuando veas el primer poste de luz, realiza la técnica del mini turbo, como si quisieras dar vuelta hacia la derecha y cuando vayas a chocar con la barra de contención, salta usando el botón R y si quedas atorado en la barra Lakitu te rescatará y te pondrá sobre el puente adelantándote media pista.

Esperamos que estos atajos te sean de gran ayuda. Y si encuentras algún otro, no dudes en mandárnoslo a nuestra Editorial.

CLUB Nintendo® RESPONDE

Queridos amigos, les escribo para felicitarlos por su estupendo trabajo y en especial el realizado por Ryo. Con esta carta, les quiero realizar una pregunta que me tiene agobiado desde hace mucho tiempo: ¿De qué forma adelanto niveles en el juego The Lion King para SNES?.

ALONSO PEREZ G.
Chile

En primer lugar, muchas gracias por tu comentario. Con él, logras que pueda trabajar con más ganas que cierto piloto que no hace nada... Bueno, con respecto a tu consulta, debo aclararte que este truco es muy viejo y ya muy consultado. Es solo por eso que lo volveré a dar otra vez. Para lograr saltar de niveles, debes presionar la siguiente secuencia de botones en la pantalla de opciones: B, A, R, R, Y. Si lo hiciste correctamente, aparecerá una segunda opción, donde lograrás tu objetivo.

Ryo

Hola Club Nintendo. Les escribo para decirles que su revista es la que más me gusta, por sus excelentes fotos, su buen trabajo y sinceridad. Bueno, tengo una duda: Ryo, Ace o Spot pueden hacer el 100% general en los tres caminos de Star Fox de SNES?.

GEORGE BAXTER
El Salvador

Mira, la verdad de las cosas es que todos nosotros podemos (y hemos logrado) obtener el 100% en todos los caminos, a excepción del pobre Ac..., bueno, para qué decírtelo si ya sabes de quién se trata. No, es broma, hablando en serio, todos nosotros (incluyendo al sujeto ofendido) podemos lograr esta hazaña, ya que es muy fácil (modestia aparte). En realidad, son muy pocas las cosas que no podemos hacer y es más que nada por cuestiones de tiempo, pero igual las hacemos.

Ryo

Queridos amigos sinónimo del ocultismo, como ven no tenemos mucha imaginación y decidimos poner la misma presentación que en la carta anterior, ¿lo recuerdan?. Bueno, al grano con la pregunta: ¿Los Bugs dañan la consola?.

LUIS MATIAS FERNANDEZ y RODRIGO GIMENEZ
Argentina

En realidad amigos, les falta un poco de creatividad para comenzar las cartas que nos envían... ¡No es cierto!, es una broma, ya que las cartas que nos envían las recibimos y guardamos vengan como vengan. Bien, con respecto a tu consulta, los Bugs no dañan para nada la consola, pues ellos vienen "incluidos" en el cartucho (tampoco quiere decir que dañen al cartucho), por lo que deben estar tranquilos y seguir descubriendo Bugs para aprovechar al máximo sus juegos.

Ryo

Amigos de Club Nintendo. Tengo un problema realmente desagradable y quisiera que me digan si lo puedo solucionar. Yo tengo un Nintendo 64 y un pariente me trajo dos juegos de Europa, pero cuando los inserté no funcionaban, al darme cuenta que no había vuelta que darle (mis cartuchos de siempre si funcionaban), llamé al servicio de Nintendo pero me dijeron que los juegos europeos son de distinto sistema y no puedo cambiarlos, ¿Qué puedo hacer?

NICOLAS PINTO
Argentina

Vaya amigo, te has encontrado con un problema que nosotros no podemos solucionar, te explicaré, en el mundo existen varios estándar distintos de video, tales como el NTSC, el PAL, el PAL-N o el PAL-M, estos estándar determinan el número de líneas que puede mostrar tu pantalla y son incompatibles entre sí, es decir, si quieres ver, por ejemplo, una película NTSC en un sistema de video PAL, no podrás ver nada. Lo mismo corre para las consolas de videojuegos, si pones un juego PAL (como los europeos) en un equipo PAL-N (como el de Argentina y Uruguay), o uno PAL-M (como los de Brasil), o en uno NTSC (como los del resto de Latinoamérica), no podrá funcionar, porque como ya te dije, son incompatibles. Así es que lo único que te puedo decir a ti y a todos nuestro lectores es que sólo compren sus juegos en su país de origen o en uno donde el estándar sea el mismo del de su país, ya que les podría ocurrir algún problema parecido al tuyo.

Ace

Queridos amigos de Club Nintendo, me gustaría que me dieran un truco de Brutal de SNES.

ALVARO GONZALEZ
Argentina

Existe un truco que todo dueño de este juego deber poseer, y es el que te permite jugar con Dali Llama. Para activarlo presiona X, A, B, A, Izquierda, a en la pantalla de título, entonces podrás seleccionarlo como si fuera un personaje normal.

Ace

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

MIRAX

• Novedades en juegos y accesorios

entrega tu
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
EN PARTE DE PAGO
Por un
NINTENDO 64

• Cambio de Juegos de Super Nintendo y Nintendo 64

Sucursal 1:
Providencia 2105
Fonofax: 232 9704
Sucursal 2:
Apumanque Loc. 99

DESPACHOS A PROVINCIAS

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

QUAKE
YOSHI'S STORY
DEADLY ARTS
BIO FREAKS
OFF ROAD CHALLENGE
IGGY'S RECKIN'BALLS
BRAIN DRAIN
MICKEY MOUSE

C·L·U·B Nintendo®

¡El Secreto del Poder!

Y ADEMAS DE LAS SECCIONES DE SIEMPRE, GRANDES CAMBIOS Y NOVEDADES.

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES

PAGINA MUNDO NINTENDO

GENTILEZA REVISTA CLUB Nintendo

Infla las redes de diversión

En los entrenamientos han demostrado que tienen pierna firme, mojan la camiseta hasta la última gota, con su trato al balón superan a todos los rivales, es la mejor selección de fútbol de Nintendo. Se entregan por completo a su DT y se la juegan por ser los mejores del mundo. ¡Búscalos en las tiendas y pide los juegos de fútbol que Nintendo tiene para ti!

FIFA SOCCER 64
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 64
FIFA 98
SOCCER SHOOTOUT
SUPER GOAL 2
FIFA SOCCER 97 GAME BOY
WORLD CUP 98

Se abre la temporada de adrenalina

Ya llega la temporada de nieve, la adrenalina comienza a subir lentamente, el frío no lo sentirás y podrás aplanar las pendientes más peludas. Date vuelta saltando obstáculos en la nieve, baja a toda velocidad por nieve virgen. Toda esta emoción la puedes encontrar en el nuevo juego de Nintendo 64 ¡¡1080º Snowboarding!!. Gira en 180º por cualquiera de las grandes tiendas y ponte a rezar...porque la pista se pone pesada.

Mario te aconseja

¡DIVIERTETE SANAMENTE!

Cuidate de los resfríos.
No salgas a la calle con el pelo mojado.
Dile a los grandes que no fumen cerca tuyo.
Dile a tu mamá que prenda la estufa afuera de la casa.
Los días de mucho smog, trata de no hacer ejercicio.
Abrígate bien en la mañana.
Lleva paraguas cuando llueva.

¡Haz un mundo a tu pinta!

Apúrate, todavía puedes mandarnos tu dibujo del Mundo Nintendo.

Piensa en un mundo de color y diversión sólo para niños. Ráyate creando y dibujando con lápices a mina, a pasta, a cera, con plumones, con tiza, con carbón, con lo que se te ocurra y crea el dibujo representativo del Mundo Nintendo. Mándanos tu trabajo con tus datos personales por correo, a Avda. Eliodoro Yáñez 2239 o al fax 244 2338. Puedes mandar cuantos dibujos quieras. ¡Ah! cuéntale a tus amigos.

Nintendo®

ENTRA Y PARTICIPA EN EL MUNDO NINTENDO

Pon aquí tus datos:

Nombre ____

Apellido ____

Fecha de Cumpleaños

Día ____ Mes ____ Año ____

Sexo M ☐ F ☐

Teléfono ____

Código postal ____

Dirección ____

Comuna ____ Ciudad ____

Colegio ____

Curso ____

¿Qué Videojuegos tienes?

☐ Game Boy ☐ Supernintendo ☐ Nintendo 64

☐ Ninguno ☐ PC Otro ¿cuál? ____

¿En qué tiendas compras habitualmente Videojuegos?

____

¿Cuántos juegos tienes? ____

¿Cuáles? ____

© 1998 Nintendo of America Inc. ™, ® and the "N" Logo are trademarks of Nintendo of America Inc. www.nintendo.com

EN ESTE BOSQUE NO ESTÁ LA CAPERUCITA...
BANJO-KAZOOIE
(NI EL LOBO TAMPOCO)
BANJO-KAZOOIE
JUNTOS SON DINAMITA...PERO DE LA BUENA.
LOS DOS CUIDAN EL BOSQUE Y A TODOS LOS ANIMALES QUE VIVEN EN ÉL. UN OSO PODEROSO Y UN PÁJARO EN OTRA; MANÉJALOS, USA TODAS SUS HABILIDADES EN DISTINTOS Y SELVÁTICOS ESCENARIOS; NUEVAS ETAPAS, TRAEN NUEVAS MÚSICAS Y AVENTURAS QUE CRECEN MÁS Y MÁS EN EMOCIÓN Y COLOR. MÉTETE EN LA SELVA LEJOS MÁS DIVERTIDA Y LOCA DE NINTENDO 64.
¡¡BÚSCALOS EN TUS TIENDAS FAVORITAS!!
® RUMBLE PACK
SE VENDE POR SEPARADO
BANJO-KAZOOIE
NINTENDO 64
NINTENDO 64
Juega el Mejor
BRIONES
Respaldo y Garantía
© 1998 Nintendo of America Inc. ™, ® and the "N" Logo are trademarks of Nintendo of America Inc. www.nintendo.com
enterprise